GAMERS SUMMIT


King Kong


Trace Memory


Mega Man X Collection


Phoenix Wright Ace Attorney



Revista Oficial de Nintendo®

XIV ANIVERSARIO

COBERTURA EGS

ENTREVISTAS:
HIDEKI KONNO
REGGIE FILS-AIME

LIBERA TU FURIA INTERNA

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

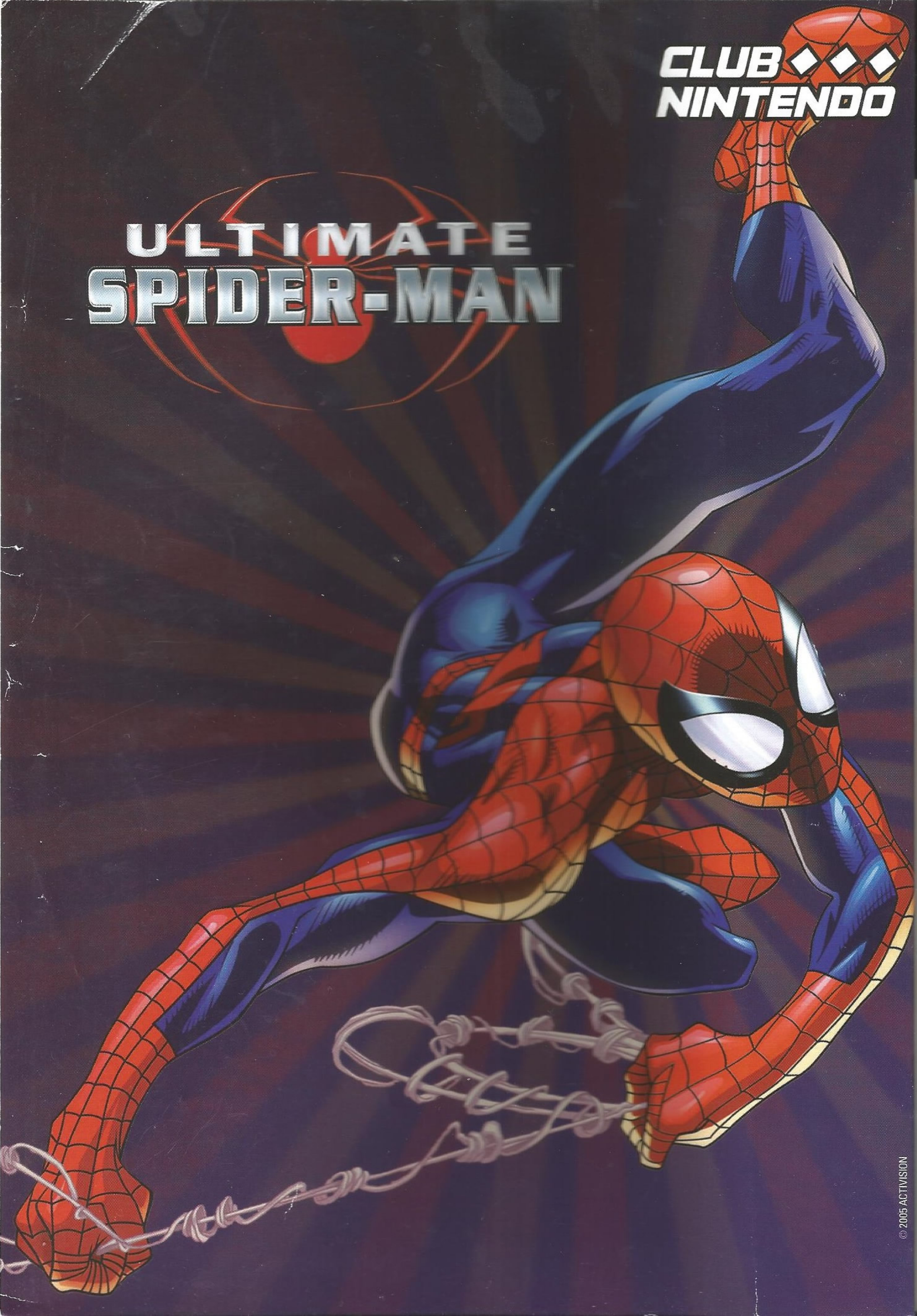


0 37634 13138 1 12

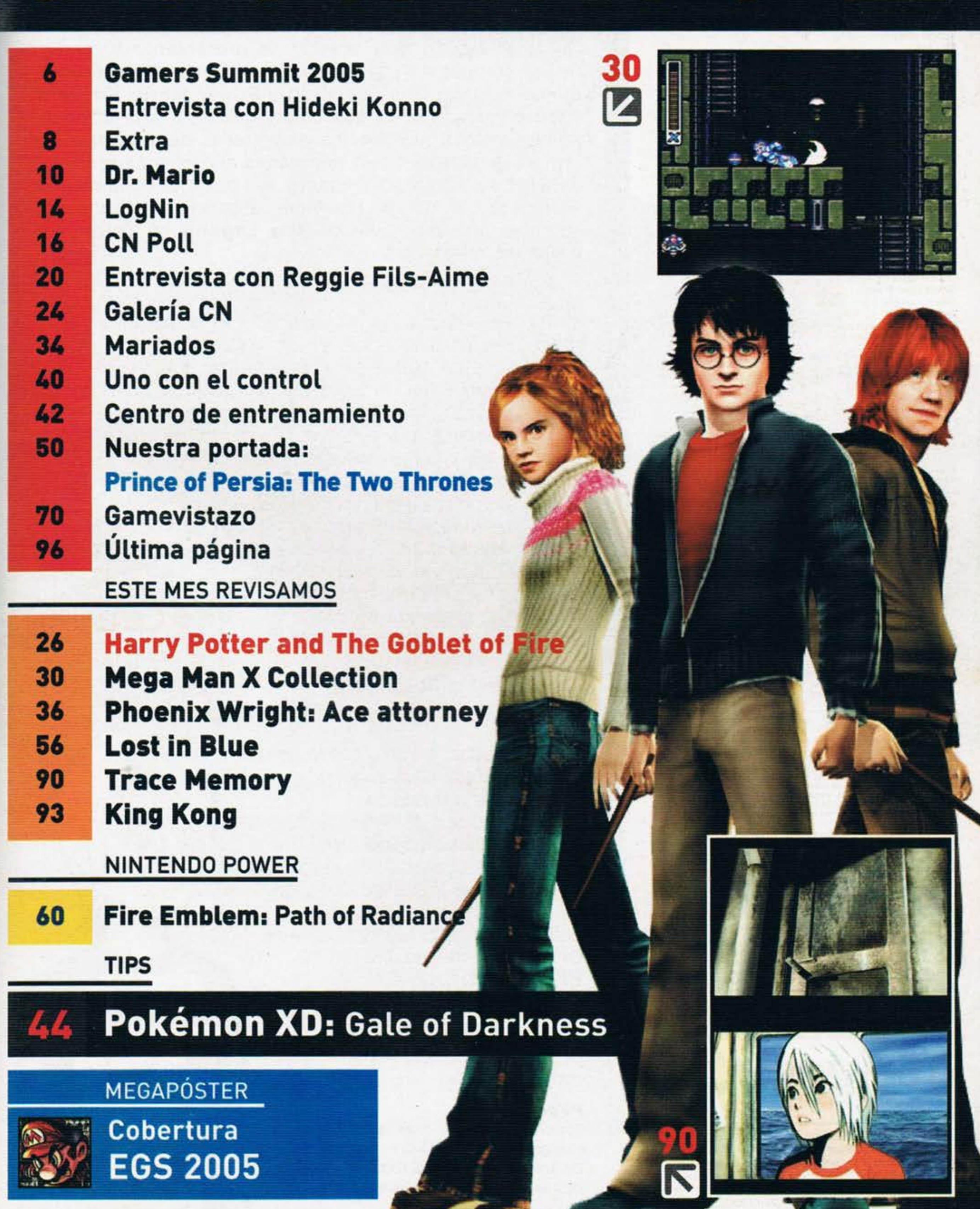
Año 14 No 12

Bolivia Bs 8.00 • Chile $1,500.00 • Perú Ns 9.50

NINTENDO POWER
FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE


CLUB NINTENDO
ULTIMATE
SPIDER-MAN
© 2005 ACTIVISION

SUMARIO



30

90

Año XIV No. 12 Noviembre 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

PRODUCCIÓN
Graciela Hernández Flores

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 14 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2005. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

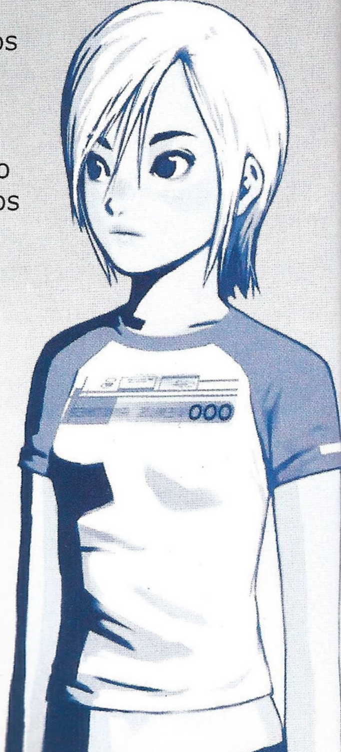
Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá.

EDITORIAL

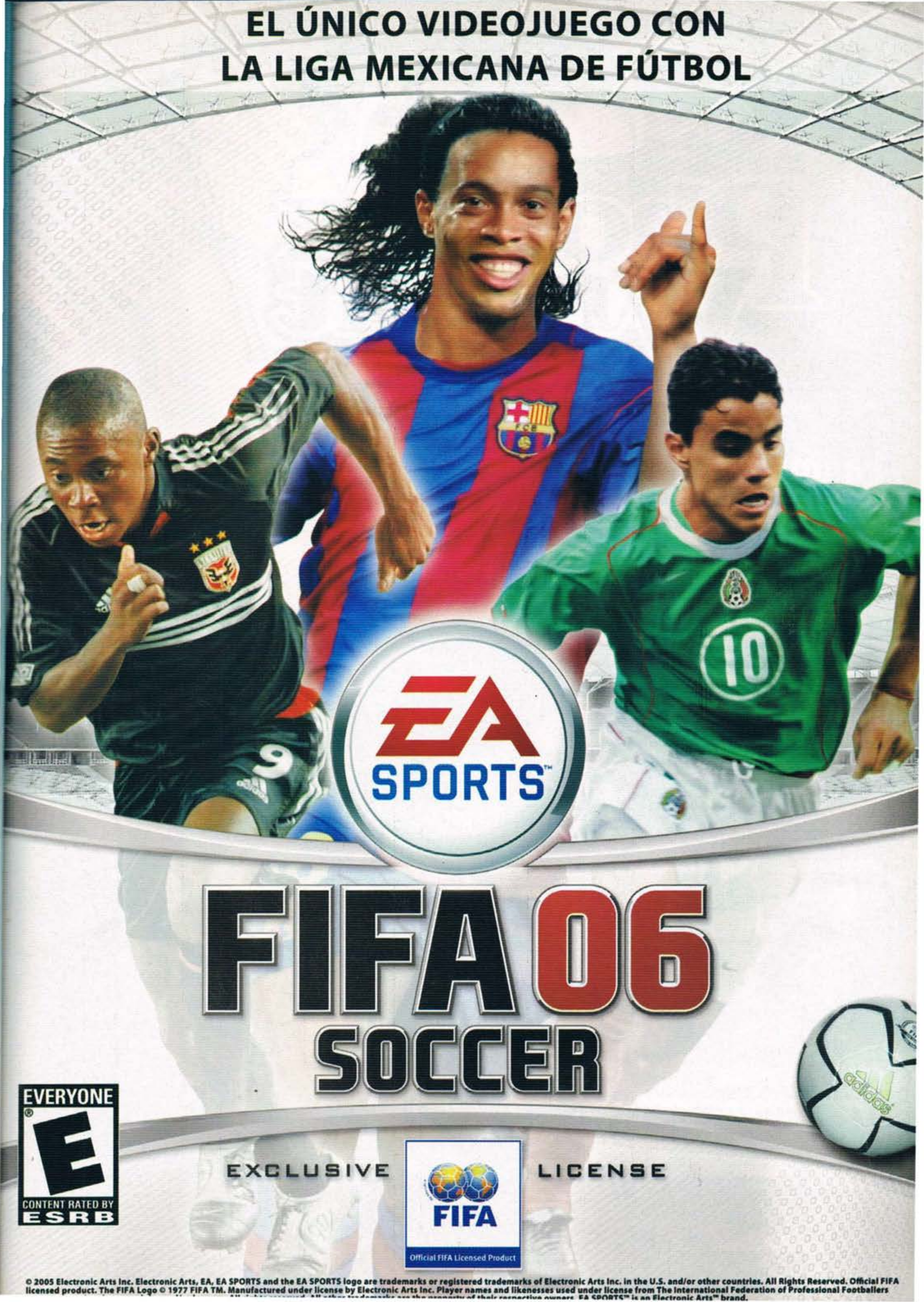
Concluye el 2005, y con él otra edición del *Electronic Game Show*. En esta ocasión se presentaron bastantes títulos por parte de los licenciatarios, pero en definitiva, el que más causó sensación fue **Super Mario Strikers.** Incluso había quienes ni sabían jugar, pero lo práctico del *gameplay* los transformaba en estrellas del balompié. En la revista que tienes en tus manos encontrarás todos los detalles de este magno evento, así como una interesante entrevista con Reggie Fils-Aime, a quien le preguntamos sobre el próximo título de **The Legend of Zelda** y el Nintendo Revolution.

Históricamente, la siguiente consola es la que más expectativas ha causado. Son pocos los detalles que se han difundido y no dudamos que Nintendo aún guarde unos cuantos ases bajo la manga para dar el golpe final en unos meses más. Sí, ya se mostró el control, que es una maravilla y marcará una diferencia inmensa de cómo vivir y disfrutar los videojuegos, pero falta camino por recorrer; el control alterno aún está en la incógnita y también los títulos que arrancarán junto con el sistema. ¿Será otra vez **Luigi** quien dé el banderazo de salida? ¿Por fin aparecerá **Super Mario 128**? ¿Habrá un **Street Fighter** o **Soul Calibur**? Aún no lo sabemos, pero de algo sí estamos seguros: la próxima batalla de las consolas será crucial y, créeme, Nintendo no doblará las manos como muchos especulan; al contrario, logrará demostrar que los gráficos son un aspecto superficial que complementan mas no identifican a un buen juego.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



Fe de erratas:
Por una omisión, en nuestra edición de Noviembre no se publicó el nombre de Rafael Ruiz Sánchez como coordinador editorial de ese número.


EL ÚNICO VIDEOJUEGO CON
LA LIGA MEXICANA DE FÚTBOL
EA SPORTS
FIFA 06
SOCCER
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
EXCLUSIVE
LICENSE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers

Phoenix Wright™ Ace Attorney

La imagen





El momento de entrar en las ligas mayores ha llegado. A pesar de que eres un novato en el campo de los juzgados, deberás demostrar tu coraje como defensor de la justicia para encarcelar a los criminales y evitar que los inocentes paguen los platos rotos.

Página 36



SUMMIT



Nos lanzamos a NOA a principios de noviembre y vimos algunos avances de títulos por salir. Además de probar Mario Kart DS en Wi Fi.

Reggie habló de la visión de la empresa y explicó algunos puntos.

- "Si no podemos expandir el mercado, lo único que podemos hacer es esperar a que la industria muera poco a poco".
- "Es nuestra responsabilidad hacer juegos para todos... incluyendo a la gente que aún no juega".
- "La tecnología por sí sola no puede evolucionar a los videojuegos... por eso decidimos llevar a Revolution a otra nueva dirección".
- "Revolution... no sigue el camino convencional de los nuevos sistemas de videojuegos".

nintendo Wi-Fi connection

Lugar y fecha: Nintendo de América, los días 3 y 4 de noviembre de 2005. Ahí nos dimos cita la prensa de EU y tres medios únicamente de México. El motivo fue presentar todos los avances de los juegos que vendrán para las tres consolas; Nintendo DS, Game Boy Advance y Nintendo GameCube, además de platicar sobre la estrategia a seguir en cuanto al sistema de nueva generación, "Revolution". El título al que más se le dio importancia fue: **Mario Kart DS**, ya que tuvimos la versión final del juego, que pudimos disfrutar de manera inalámbrica y *Wi Fi*. Este último modo fue esencial para la presentación, ya que el *"test"* se hizo entre Nintendo de América y Nintendo Canadá, donde el primer día estuvo el señor Hideki Konno, productor de este gran título.

La experiencia al jugar **Mario Kart DS** en cualquiera de sus dos modos nos hizo recordar esas carreras en nuestro Super Nintendo y Nintendo 64. Suponemos que los alcances que tendrá este juego serán grandiosos, ya que contará con toda una comunidad de jugadores que podrán tener todas sus estadísticas en la página de este título, compartiendo y comparando estatus. También nos mostraron la página de Nintendo Wi Fi, que ahora ya debe estar en funcionamiento, en donde podrás ver y entender todo lo que es esta nueva manera de jugar. Cuenta además con información técnica que te ayudará a resolver tus dudas.

Tuvimos una entrevista exclusiva con Hideki Konno, productor de Mario Kart DS; una joya de juego.

Después de haber jugado y jugado **Mario Kart** como locos, continuamos con la lista de títulos para Nintendo DS. Uno de ellos que nos dejó muy sorprendidos y del cual no esperábamos tanto fue **Tony Hawk's American Sk8Land**, el cual es de los títulos de lanzamiento del concepto Nintendo Wi Fi. La gente de Activision fue la encargada de presentarlo y mostrarnos todas las cualidades que tiene. Al igual que **Mario Kart DS**, este título tendrá un "site" en donde tendremos descargas para poder customizar nuestro juego; también podremos subir nuestras estadísticas e incluso los videos de nuestras suertes en la patineta para que otros los vean y comparen tiempos y trucos. La verdad es que pinta muy bien; la movilidad y modo de juego son rápidos, lo que nos mantendrá pegados al Nintendo DS; además, tendrás infinidad de patinetas, vestuario y escenarios para estar un buen rato entretenido.

Otro de los títulos que tendrá opción *Wi Fi* es **Animal Crossing: Wild World** y que estará disponible en diciembre. En este caso vimos ya una versión casi terminada en donde encontramos muchas cosas bastante interesantes. Al igual que en la versión de Nintendo GameCube, todo ocurre en tiempo real; cada uno de nosotros crearemos una historia diferente y tendremos la opción de recibir a tres amigos de visita en nuestro juego. Así que esta es otra muy buena opción para tener y hacer nuestro propio mundo virtual.

Para cerrar el primer día del evento, le dimos una revisada a **Metroid Prime Hunters**, cuya fecha de salida, a diferencia de los juegos anteriores, será para el 2006. En este año, cuando asistimos al Gamer Summit de mayo, vimos una versión muy preliminar del juego; pero ahora está bastante adelantada. La confirmación de siete personajes a escoger, un modo de juego muy similar al de las versiones de Nintendo GameCube -con excelentes gráficos- y con su principal cualidad de "ser el primer first person shooter *on-line* para Nintendo DS", lo hacen uno de los títulos más esperados del 2006.

El segundo día consistió en ver los títulos que saldrán para Game Boy Advance y Nintendo Game Cube. Juegos como **Need for Speed Most Wanted**, para GCN, y **Mario Tennis**, para GBA, fueron los que más llamaron la atención entre la prensa. Y como si todo esto no hubiera bastado, tuvimos con nosotros a Hideki Konno, productor de **Mario Kart DS**, que llegó procedente de Canadá, en donde estuvo el día anterior haciendo el test con nosotros. Lo entrevistamos y nos respondió nuestras inquietudes acerca de este juego portátil y -cómo no- si tendremos versión para el Nintendo Revolution.



Mientras unos jugábamos en NOA, otros lo hacían en Nintendo Canadá vía Wi Fi.



Hideki Konno, entrevistado por Toño Rodríguez en Seattle, WA.

Club Nintendo: ¿Cuándo comenzaste a trabajar en los videojuegos?
Hideki Konno: Bueno, empecé a trabajar en Nintendo en 1997.

CN: Cuando iniciaste a trabajar en ese tiempo, ¿alguna vez pensaste que habría un sistema portátil con un juego con estas características?
HK: Cuando comencé a trabajar eran los tiempos del Game Boy, y, bueno, todas las consolas progresaban con el tiempo; pero realmente no me imaginaba algo como lo que tenemos ahora en los sistemas portátiles.

CN: ¿Ahora te imaginas algo diferente a lo que tenemos?
HK: De la misma manera que las PDA avanzan con mayor tecnología y aplicaciones, los teléfonos celulares también cambian con más funciones; así como todos estos aparatos evolucionan; los videojuegos y sistemas portátiles lo deben hacer a la par.

CN:¿Estás completamente satisfecho con este Mario Kart DS?
HK: Sí; ¿sabes?; este es el Mario Kart número cinco, y estamos retomando los factores esenciales de las versiones anteriores que hicieron de esta franquicia algo exitoso, además de aumentarle los nuevos factores de diversión que ahora ustedes ya conocen.

CN: ¿Habría algo que te hubiera gustado incluirle y no pudiste por alguna razón?
HK: Definitivamente hicimos el mejor juego que podíamos; los gráficos son los de un sistema portátil y, bueno, las innovaciones en cuanto a modo multiplayer en inalámbrico para ocho personas y Wi Fi para cuatro son una gran ventaja que nos ofrece este título.

CN: ¿Cuál sería para ti la mejor cualidad de este título, la conexión wireless o Wi Fi?
HK: ¿Sabes? Las dos. Aunque nuestra principal meta era crear un título con conexión wireless, por la dificultad del Wi Fi en un principio del desarrollo. Y pensábamos en tener a ocho players jugando al mismo tiempo con una conexión fácil y local; pero ahora que tenemos las dos, está mucho mejor.

CN: OK. Ahora te pregunto: ¿cómo prefieres jugar, con tres personas en diferentes lugares o con siete en un mismo sitio?
HK: Esa es una pregunta difícil, ya que el elemento principal de este juego es la comunicación. ¡Cómo no acordarnos del Super Nes en el que jugábamos con un amigo a un lado, con el Nintendo 64 de a cuatro, y con el Nintendo GameCube con ocho! Si utilizas el broad band, claro que es genial jugar con ocho amigos a la vez; pero ahora también podrás jugar con gente que no conoces o, mejor aún, con amigos que viven en otra ciudad o país. Definitivamente de las dos maneras; pero si tuviera que quitarle una opción al juego, lo dejaría como al principio con la primera meta, una conexión local para reunirte con tus amigos en un solo lugar.

CN: ¿Estás trabajando o tienes planes en un Mario Kart para Revolution?
HK: Cada plataforma tiene un Mario Kart y, bueno, respondiendo tu pregunta, sí. Ahora apenas terminamos Mario Kart y Nintendogs para Nintendo DS; pero estaremos trabajando para mantener esta franquicia en nuestra consola de siguiente generación Revolution.

CN: Con las ventajas que ofrecerá Revolution, ¿ya te imaginas el juego?
HK: Revolution nos dejará hacer muchas cosas, todo esto con base en el nuevo control que nos ofrece formas de juego distintas. Mi equipo está realmente entusiasmado con esto y tenemos muchas ideas al respecto, pero desafortunadamente no puedo darte detalles al respecto.

CN: Finalmente, ¿crees que los sistemas portátiles serán los número uno ?
HK: Buena pregunta. Nintendo explora las dos áreas, portátil y de casa. Pero no se puede aseverar algo. Lo que Nintendo hará es seguir desarrollando para las dos áreas y pues ya veremos en un futuro.

¡Naruto en América!

Es impresionante ver el éxito que ha tenido la serie de Naruto a nivel mundial. Muchos la comparan con Dragon Ball, aunque nosotros creemos que aún está lejos de dicho fenómeno de la animación, pero como sea, en todo el mundo se habla de ella, lo que ha generado que salgan varios títulos basados en la historia del anime, de los cuales te hemos hablado ya varias veces en esta misma sección. El chiste es que como te lo mencionamos en varios artículos, parecía que sólo era cuestión de tiempo para que estos juegos llegaran a nuestro continente, y por eso es que por fin hoy te podemos decir que todos tus correos enviados a licenciatarios han sido escuchados, y los juegos de Naruto los tendremos aquí, en América, de la mano de Tomy. Uno será para Nintendo GameCube; se trata del cuarto capítulo en Japón y que aquí conoceremos como Naruto: Clash of Ninja. Para el Game Boy Advance también hay sorpresas, y llegará Naruto: Ninja Council, ambos con planes de lanzamiento para principios del 2006. Es agradable ver que las compañías saquen este tipo de juegos, ya que antes no era tan común, y por políticas absurdas nos perdimos de varios juegos magníficos como los de Dragon Ball en el SNES, o Evangelion en el Nintendo 64.









Sabemos que ya sería mucho pedir, pero no nos cuesta nada cruzar nuestros dedos y esperar a que también adapten la aventura de Naruto que salió para el Nintendo DS.

Nintendo, SAM'S y Club Nintendo en el EGS

Como ya todos sabemos, el Electronic Game Show se llevó a cabo el pasado mes de octubre. Muchos de los expositores tuvieron su primera participación; entre ellos encontramos a SAM'S, tienda que se ha posicionado como una gran opción de compra para todos los fans de los videojuegos en México. Por su parte, Nintendo se congratuló de esta participación, ya que reconoce el esfuerzo y crecimiento que ha tenido SAM'S. Además, Club Nintendo se unió al esfuerzo y estuvo presente con revistas que fueron regaladas en su stand por las guapas chicas Nintendo. Esperamos que el posicionamiento de la tienda siga creciendo para que los tengamos en el próximo EGS del 2006.



SAM'S tuvo una gran presencia en el show, con el apoyo de Nintendo y Club Nintendo. Esta cadena de tiendas ya es conocida como vendedora de videojuegos.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Centro de Servicio Sur:
Bazar Pericoapa
Av. Canal de Miramontes 3155
Locales AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México, DF, C.P.14320
Tel. 56784977
Lunes a viernes, de 11.00 am a 8.00 pm.
Sábados y domingos, de 11.00 am a 8.30 pm.
NOTA. Martes es día de descanso para este Centro de Servicio.

Centro de Servicio Nororiente
Plaza Tepeyac
Calzada de Guadalupe #431
Local 67, Col. Guadalupe Tepeyac
México, DF, C.P 07840
Tel. 91127300
Fax. 91127301
Lunes a viernes, de 11.30 am a 8.00 pm.
Sábados, de 11.30 am a 8.30 pm.

e-mail: electrodiversion@axtel.net

Centros de acopio y tienda en donde podrás dejar tu equipo con toda confianza y nosotros lo recogemos para ser evaluado. Posteriormente nos pondremos en contacto contigo para darte el presupuesto.

Plaza Aragón (dentro de la zona de juegos mecánicos Tamboril); Tel. 5777-7600

Centro Comercial Perinorte, Local F-14
Tel. 5893-9501

Mundo E, Local 96-A. Tel. 91127302

Mérida, Yucatán
Calle 11a No. 375 local C por 52
(cerca de la plaza Las Américas)
Colonia Residencial Pensiones
C.P. 97219
Tel. (01) 99-91-81-39-80

Muy pronto te daremos la dirección de nuestra página en Internet.



Yo elijo a... ¡Ronaldinho!

El fútbol es el deporte más popular del planeta, de eso no tenemos la menor duda, pero muy pocas personas son las afortunadas que pueden disfrutarlo en un nivel profesional; la mayoría de nosotros jugamos en la calle, con los amigos, esquivando autos y rompiendo los cristales de los vecinos; o ¿quién no ha experimentado la sensación de volar una pelota a una casa ajena? Creemos que todos lo hemos hecho. Y por tal razón, EA sports lanzó hace algunos meses FIFA Street, un título donde nos olvidamos de las reglas, y como su nombre lo dice, jugamos en la calle; sólo que para que tuviera un atractivo especial, no podían poner a simples futbolistas desconocidos, por lo que incluyeron a jugadores profesionales de la vida real, como Christiano Ronaldo, de Portugal, o César Delgado, de Argentina. El caso es que tuvieron tanto éxito con este juego, que han decidido lanzar una segunda parte, en la que se espera se mejore sobre todo el gameplay, ya que a pesar de que no era malo, sí se sentía medio lento, y más si antes habías jugado Sega Soccer Slam, donde la velocidad es la clave. La fecha de salida, se comenta, puede ser por ahí de marzo del próximo año, pero no hay nada confirmado.





Sólo nos queda una duda: ¿incluirán otra cancha en tierras mexicanas, como el barrio de Tepito en la edición pasada?

La fantasía invade los portátiles de Nintendo

Todos lo pedíamos, todos lo deseábamos, y por fin es una realidad: Square-Enix ha anunciado que adaptará los primeros capítulos de esta saga para el Game Boy Advance y para el Nintendo DS, quedando de la siguiente forma. Para el GBA podremos disfrutar de los capítulos IV, V y VI, siendo este último de los juegos más ovacionados de todos los tiempos, y considerado por mucho el mejor FF de todos los tiempos; por si no lo sabían, este título apareció para el Super Nintendo, sólo que en lugar de llevar el número VI, por razones de mercado, se le colocó el III. Cada uno de estos juegos serán adaptaciones perfectas de sus originales, con pequeños extras, aunque no se ha mencionado cuáles serán. Pero la versión que está en boca de todos es la de Nintendo DS, que más que una adaptación, se trata de un remake de Final Fantasy III, que saliera originalmente para el Famicom. Los que conozcan este título saben de su gran calidad, que se basa principalmente en la elaborada historia que vivimos; sin embargo, en lo que más énfasis se ha puesto es en el hecho de que los gráficos de la aventura son en 3D, permitiendo con esto que el videojugador se sumerja más en la trama y personalidad de los personajes. En cuanto a las capacidades especiales de la consola, se mencionó que se les dará una utilidad muy especial, pero desafortunadamente no se dijo nada concreto; en cuanto a su aparición en el mercado sólo se sabe que será el siguiente año, pero no hay una fecha exacta. Esperamos que este anuncio sea el principio de una larga relación entre Nintendo y Square- Enix, y que regrese aquella época mágica de los 16 bits.

DR. MARIO

¡Qué hay, **Mario!**, ¿cómo estás? ¿Siguen los agarrones con **Bowser**? Bueno, escribo para buscar mi redención como videojugador. Por un tiempo cambié tus saltos y proezas por un tipo con dos pistolas, espada y gabardina color vino. Ahora me doy cuenta de que no todo en los videojuegos son gráficas espectaculares o juegos a granel de calidad mediocre. La generación pasada estuve con el PS2 -"aunque nunca dejé mi GBA SP"- y supuse que era lo mejor. Ahora veo que la creatividad y la manera en que Nintendo busca cada vez formas más novedosas de entretenernos es lo que realmente importa. El DS es mi nueva portátil y sin duda alguna nos traerá muchos ratos agradables. El Revolution no será la excepción por su conectividad, potencia y títulos, y además, por lo que menciona Miyamoto San, el control no será algo que hayamos visto o imaginado. ¿Me aceptan de nuevo en el rebaño, **Mario**? Bueno, una pregunta más: ¿qué onda con **Lunar DS**?

Kensito H.
Vía correo electrónico

¡Claro que te recibimos de nuevo, Kensito! Aunque a partir de ahora te estaremos vigilando muy de cerca, ¿eh? Tienes mucha razón: muchos se van por las gráficas y se dejan llevar por los derroches visuales que comúnmente incluyen para tapar la falta de historias creativas o innovación en sistemas de juego. Nintendo quizá sea criticado por muchos, pero hasta hoy ha sido la compañía que más se ha preocupado por darnos resultados interesantes e historias envolventes (**Trace Memory**, **Fire Emblem** y otros tantos), además de buenos gráficos como el caso del próximo **The Legend of Zelda**. En cuanto al DS, en los próximos meses saldrán grandes juegos como **Mario Basket 3 on 3**, **Tingle RPG** o **Custom Robo DS**. Con respecto a tu pregunta de **Lunar: Dragon Song**, es una nueva aventura que toma lugar 1,000 años antes del original -que salió para Sega CD-, así que si eres fan de la serie, échale un ojo; seguro te cautivará desde el primer instante.



Las fantásticas historias de humanos y bestias son tema principal para los RPG y aquí no podían fallar. Lo mejor es que puedes conectarte con tus amigos inalámbricamente, para cambiar *ítems* y otros elementos

¡Hola, **Dr. Mario**! Necesito unos cuantos de tus sabios consejos. En mi escuela hay red inalámbrica con Internet y te quiero preguntar: ¿hay posibilidad de que ésta pueda ser bloqueada, evitando el acceso para el Nintendo DS? Es que pienso comprarme **Mario Kart DS** en cuanto salga. Otra cosa más: ¿me puedes decir en qué fecha saldrá el juego **Age of Empires** para el Nintendo DS? (ya que también me lo quiero comprar). Y recuerda dar un caramelo a cada niño después de una consulta, **Dr. Mario**.

Ernesto Reyes Vidales
Cd. Valles, San Luís Potosí

Primero debes preguntar si es una red pública o privada. Hay ciertos establecimientos que tienen *Wi-Fi* público y puedes conectarte sin ningún costo ni problema, pero hay otros tantos que son de tipo privado y necesitarás un *login* y una contraseña. Ahora bien, sin importar si es pública o privada, los administradores de la red pueden bloquear ciertos puertos o quitar privilegios que pueden provocar que tu NDS no se conecte a los servidores de GameSpy, así como probablemente ni siquiera puedas usar el MSN –o entrar a ciertas páginas- en tu computadora. **Age of Empires: Age of Kings** está planeado para enero del próximo año y usará el *download play* para el modo *multiplayer*. En el próximo número te daremos más detalles para que disfrutes de este gran exponente de los juegos de estrategia.

¡Qué Onda, **Mario**! Un amigo mío me platicó que cuando compras el juego de **Pokémon XD: Gale of Darkness**, te regalan las calcomanías para tu Nintendo GameCube; ¿será cierto o no?

Erick Gálvez
Cd. Victoria, Tamaulipas

Hay verdad en esas palabras, pero sólo aplicaba cuando preordenabas el juego con alguno de los distribuidores oficiales en Estados Unidos. El obsequio consistía en una calcomanía de vinil que revestía tu GameCube con los personajes más importantes de **Pokémon**. Por desgracia esa promoción no salió de aquel país, así que no te atormentes si en las tiendas que visites no tienen conocimiento de la misma.

¡Hola, **Mario**! Cuando el N64 estaba en su esplendor, salió un juego de *snowboarding* llamado **Snowboard Kids**, y tuvo una secuela, cuyo nombre fue **Snowboard Kids 2**. ¿Sabes si podría existir la posibilidad de que saliera uno para el GameCube?

Carlos
Vía correo electrónico

Para el GameCube no hay nada en la mira, pero donde sí ya se está cocinando una nueva aventura sobre nieve es en el Nintendo DS. El desarrollo corre por parte de Atlus Sotfware, los mismos que dieron forma a las versiones de Nintendo 64. Como valor agregado, podrás jugarlo con tres de tus amigos usando una sola tarjeta de NDS. Suena interesante, ¿no?






Hola, amigos de la mejor revista de videojuegos. La razón por la que les escribo es para hacer un par de preguntas:

1) Leí que **Mario party 7** va a poder ser jugado por ocho participantes, pero, mi pregunta es: ¿cómo será posible? ¿Sacarán algún sistema para agregar más controles, algo así como un *multitap?*

2) ¿Cuánto va a costar (más o menos) el Nintendo Revolution? Para darme una idea de cuántas de mis quincenas tendré que ahorrar. Por cierto, ¿ya tiene fecha de lanzamiento este sistema tan esperado por muchos?

Tavo Kusanagi
Nicoya Guanacaste, Costa Rica.

Muy fácil, Tavo. Existen dos clases de minijuegos: unos que se disputan entre cuatro personas, donde cada quien usa su propio control, y otros que son para ocho jugadores, pero que no será con base en *multitap* o conexión LAN como en **Mario Kart: Double Dash!!**, sino que debes compartir tu control con alguien más –haciendo equipo-, justo como ocurría en los juegos de vieja escuela; así, con cuatro controles, juegan ocho personas. Del Revolution aún no tenemos el dato del precio –ni fecha de lanzamiento-, pero no te desanimes; ve echándole billetes a tu alcancía para que tengas suficiente dinero para comprar la consola y uno que otro juego o accesorio.

¡Qué tal, **Mario!**, ¿cómo estás? En el reportaje del E3 se dio a conocer la nueva consola de Nintendo, que es la "Revolution". En este sistema se podrán jugar todos lo títulos de Nintendo a lo largo de su historia, pero la pregunta es que si se podrán bajar los juegos de las consolas de SEGA, como por ejemplo: Master System, Sega Genesis, Sega CD, Sega Saturn, etc., ya que Sega trabaja –como *third party-* para Nintendo. Espero que ahora me respondan ya que la última vez que les escribí no lo hicieron y me decepcionaron porque compro -y estoy suscrito- a la revista Club Nntendo desde que llegué a Chile.

Ricardo Reyes
Chile

Tal como lo hemos publicado en varias ocasiones, una de las cualidades clave del Nintendo Revolution es la descarga de juegos retro para que revivas los años dorados de la compañía. Pero como es de imaginarse, se limita a sus propias consolas y no a las de terceros, sin importar que ahora sean licencias como Sega. Pero créeme: con tantos títulos de buena calidad no habrá necesidad de pensar en otras consolas.

!Que tal, **Dr. Mario**! El motivo de mi carta es porque tengo varias "preguntirijillas" cuya solución ya me harté de buscar en Internet y mejor te las hago a ti, **Dr. Mario**, ¡oh, gran experto en videojuegos! ¿Dónde quedó Super **Wario?;** ¿qué, acaso se fue con alguna compañía X? ¡Ja, ja! ¿Es cierto que Rare volvió con Nintendo, pero ahora para trabajar con el DS? Si es que fuera verdad, ¿crees que volverían juegos como **Conker Bad Fur Day**, **Perfect Dark** o tal vez **Banjo Kazooie?**

Jorge Adrián Gómez Correa
Monterrey, NL

¿**Wario**? No, él ha ganado mucho dinero con sus franquicias de Warioware y ahora está recorriendo el mundo y gastándole bromas a quien se deje. Igual y uno de estos días que se decida volverá aquí, pero sólo si ustedes se lo piden con mucha devoción. Rare no se fue del todo de Nintendo... ahora pertenece a otra compañía, pero eso no quiere decir que deje de producir títulos para los sistemas portátiles de Nintendo; ¿por qué?; simplemente porque el DS o GBA no tienen un competidor en Microsoft, y en cambio, el GameCube sí. Si recuerdas, para el GBA han salido títulos como **Sabrewulf** o **Banjo Pilot** y es seguro que pronto veremos algo para el DS, quizá otro **Banjo** o algo nuevo, pero ojalá hicieran un *port* de **Perfect Dark Zero**.

PREGUNTA DEL MES
¿Wi-Fi USB?

¿Cómo estás, **Mario**? Te escribo desde Chile porque me asalta una duda que, para variar, la ocasionó el ingrato Internet. Resulta que mientras revisaba unas páginas relacionadas con el Nintendo DS, apareció un adaptador *Wi-Fi* USB para PC que, según esto, nos permitirá a los mortales que no poseemos conexión inalámbrica conectar nuestro NDS a la red y así jugar en línea... ¡es como un sueño! ¿Pero es cierto? Tú que lo sabes todo, por favor aclara mis dudas.

Yem Zowsky Suazo
Chile

Ese fue un movimiento muy interesante por parte de Nintendo. Con este pequeño dispositivo (del tamaño de una *flash memory USB* ordinaria) podrás convertir tu red alámbrica en inalámbrica usando un simple puerto USB de tu PC o Laptop. Es probable que también sirva como puerto de comunicación del Revolution a Internet, pero no se mencionó nada al respecto en la conferencia. Así que ya no tienes pretextos para no volverte parte de la recién estrenada red de jugadores de Nintendo/GameSpy.



Prepárate para una fiesta a mayor escala: ahora se incrementan los minijuegos hasta para ocho participantes. Trata de buscar un buen equipo, porque en **Mario Party 7**, como en el dominó, la unión hace la fuerza.



Con este simple accesorio que lanzará Nintendo junto con **Mario Kart DS**, podrás conectarte a Internet, sin importar si tu conexión es alámbrica.



Mi ilusión, como tal vez la de muchos, es programar un videojuego, y mi pregunta es: ¿saben qué carrera elegir o cómo y dónde realizar este sueño (si fuera posible en México)? Y, por supuesto, el juego sería para una consola de Nintendo. Bueno gracias de antemano y espero que publiquen mi *mail*.

Miguel Alejandro "El Sipo"
México, DF

En México aún no se da un crecimiento significativo en esta área, pero si en verdad es tu sueño y quieres lograrlo, puedes aventurarte en instituciones especializadas como Digipen (www.digipen.edu) o Ubisoft (www.campusubisoft.com). Allí encontrarás varias especializaciones, aunque también hay bastantes requisitos para entrar. Checa las páginas de Internet para que halles tu mejor opción y ya después nos cuentas cómo te fue.

¡Qué onda, **Mario**!, ¿como va todo allá en *Mushroom Kingdom*? Tengo una duda: ¿sabes si el Nintendo DS en color rosa va a llegar a México? Mi hermano es superfán de tu revista. Espero que me respondas.

Isabel Vega
Torreón, Coahuila

Nos han llegado muchas cartas preguntando dónde comprar este accesorio, pero por desgracia, aquí en México es difícil encontrarlo. Prueba en páginas de ventas por Internet; allí seguro te hallas uno a buen precio.

¡Qué tal, Isabel! Oficialmente no se ha dicho nada de traer el Nintendo DS rosado a México; por el momento los únicos colores son el azul y el plateado. Quizá el próximo año traigan más colores, pero mientras, tu única opción –si tanto te interesa- sería importarlo, aunque, eso sí, te saldría algo caro por los impuestos y envió, así que te recomiendo que esperes o te decidas por alguno de los colores existentes. O ya de plano, toma tu barniz de uñas y haz tu propio diseño: ¡puede ser que impongas una nueva moda!



La serie **Harvest Moon** es todo un clásico en juegos de simulación y empezó en el Super Nintendo allá en 1997. Tu labor es administrar y trabajar una granja, cuidando que tus cosechas y ganado sobrevivan cualquier adversidad.

¡Qué onda, **Mario**¡ Te mando saludos y a toda la banda de Club Nintendo. Te tengo una pregunta que no me ha dejado dormir: tengo el juego de **Kirby Air Ride** y en la parte de atrás dice *"Broadband"*. ¿Me podrías decir qué significa y para qué sirve?

Armando Alan Slais Silva
Vía correo electrónico

¡Ah, pues muy simple, mi estimado Armando! Ese pequeño recuadro identifica a los juegos que son compatibles con el *Broadband Adapter*, dispositivo que sirve para conectar dos o más GameCubes para participar en juegos *multiplayer*. En el específico caso de **Kirby Air Ride**, te sirve para enfrentar las *"LAN Battles"* usando un televisor independiente por cada jugador. También sirve como medio para conectar el GameCube a Internet y jugar en línea; aunque los únicos juegos capaces de hacerlo son los de la saga **Phantasy Star Online**.

¡Quihúbole, cuates! Fíjense que un amigo me comentó que hace poco salió un nuevo título de **Harvest Moon** para el Game Boy Advance, en donde manejabas ahora a una chica, pero el juego era básicamente igual. ¿Esto es cierto?; o es una mentira más.

Gerardo Cruz
México

Así es, mi estimado Jerry. El año pasado salió para el GameCube una versión para chicas llamada **Harvest Moon: Another Wonderful Life**, y gracias a su éxito, Natsume lanzó hace unos meses el juego **Harvest Moon: More Friends of Mineral Town** -sí, se quebraron la cabeza al ponerle nombre al juego-, para que las jugadoras también puedan trabajar su granja portátil e incluso busquen un candidato para casarse y formar una familia. Otro detalle interesante es que puedes transferir información de tu GBA a la versión de GameCube antes mencionada para obtener diferentes secretos.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Dulce M. Martínez, Guadalupe, NL.
Itzel G. Juárez, Veracruz, Ver.
Fernando S. Sánchez, Guadalajara, Jal.
Juan C. Gutiérrez, Puerto Peñasco, Son.
Fernando C. Valdés, Guadalajara, Jal.
Sergio A. Pelayo, Guanajuato, Gto.
Gloria E. Solis, San Luis Potosí, SLP.
Analy Garay C., Chihuahua, Chih.



El rombo de la portada
El mes pasado estuvo bastante fácil de encontrar, ¿o no?



¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

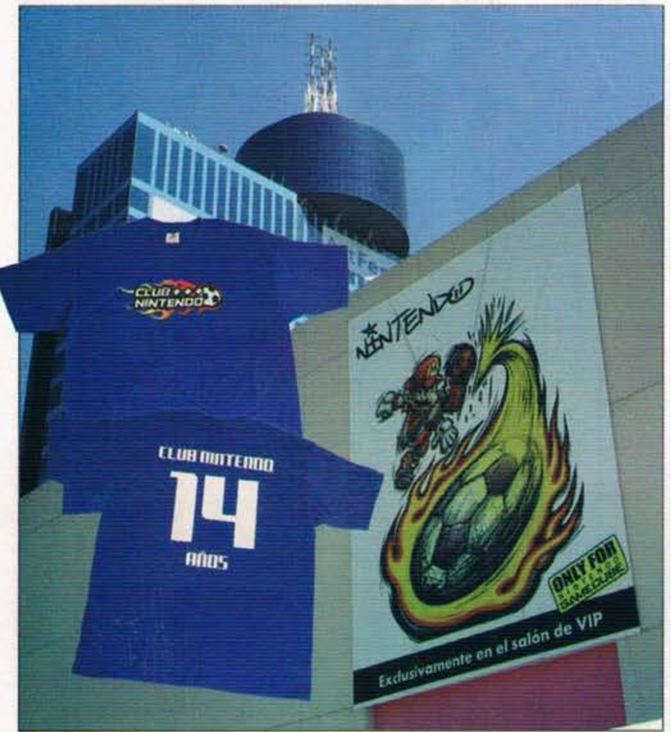
Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

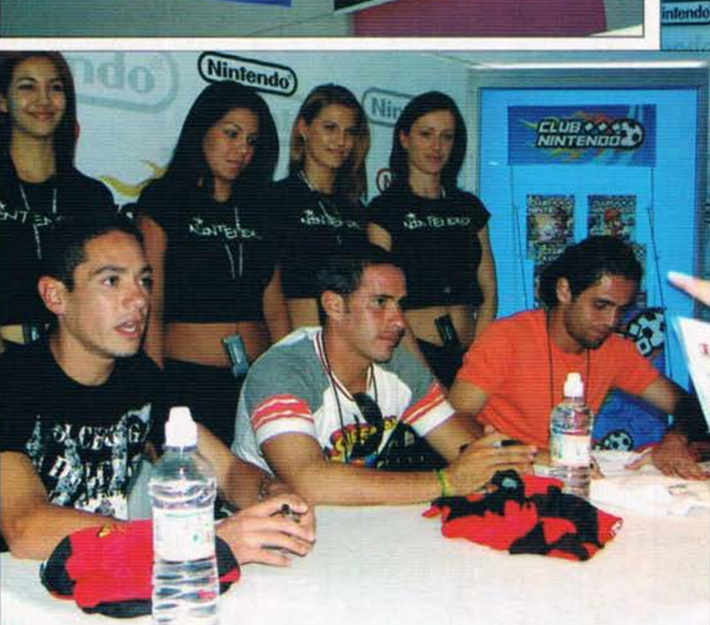
Log@n in

Por Toño Rodríguez

Te presentamos el color del Electonic Game Show 2005

Estas imágenes son para que te des una idea de cómo se vivió en Nintendo y Club Nintendo este show. Nuestra temática fue el fútbol, ya que como Super Mario Strikers estuvo presente en una importante área, decidimos tener actividades relacionadas con este deporte. Trivias, futbolistas y dominadores profesionales, como invitados exclusivos; concurso de dominadas y muchas cosas más. ¡Así que te dejamos con la acción!





En las imágenes de esta página puedes ver el diseño de nuestras playeras para esta edición. Asistentes que llegaron un poco tarde al concurso de disfraces. ¡Jugadores del equipo campeón en Club Nintendo dando autógrafos! Parte de la gente de NOA.



Aquí vemos a Reggie con algunos fans. Una cascarita con Aarón Padilla, José Antonio Castro y Oscar Rojas. Gus y Pepe firmando revistas, playeras, sistemas, teléfonos, etc. Pikachu no faltó en este evento. Este amigo llevó su playera del año pasado, sólo habría que tacharle el 13 y ponerle 14. Por último un saludo del staff de Club Nintendo (Frank ya se va al estadio a ver a sus Chivas). ¡Nos vemos en el 2006!



CLUB NINTENDO POLL

Terminamos esta promoción. Fue muy importante obtener todas sus respuestas, ya que nos sirvieron para mejorar. ¡Ésta es tu última oportunidad de ganártelo!

NINTENDO DS



¡Gracias a todos!

Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Te agradó esta iniciativa del CN Poll?

B) ¿Cuántas veces participaste?

C) ¿Cuál fue la portada que más te agradó de este año?

D) ¿Por qué?

E) ¿Qué review te gustó más de todo el año?

F) ¿Por qué?

G) ¿Cuáles fueron los tips que más te ayudaron?

H) ¿Cuál es la noticia más importante que Nintendo dio a conocer en el transcurso del año?

I) ¿Viste alguna evolución en la revista?
Sí. No.

J) En caso de sí en la respuesta anterior ¿Cuál fue?

K) En caso de no ¿Cómo sería una evolución para tí?

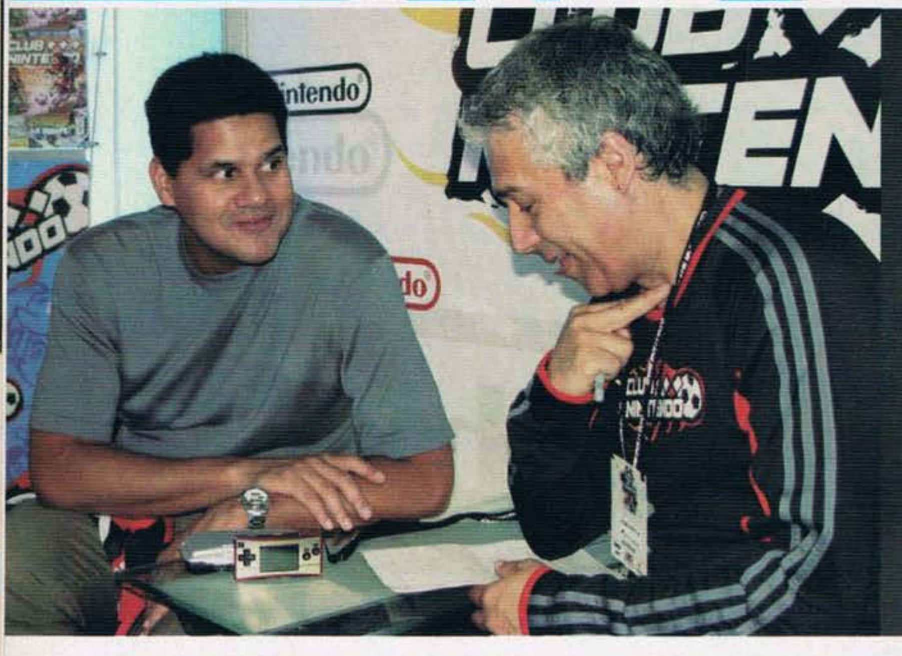
BASES

Tienes hasta el 20 de diciembre de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL DICIEMBRE (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la K) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 5 de enero de 2006. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el (la) ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación en original y copia, del 5 de enero de 2006 al 25 de enero de 2006, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 25 de enero de 2006. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 5166-3979. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Entrevista con

EGS 2005

REGGIE



Por primera vez viene a un Electronic Game Show para conocer por cuenta propia cómo es la industria en México y, lo más importante, cómo son los fans de Nintendo en nuestro país. Se sorprendió bastante y nos platicó de su experiencia en estos tres días de videojuegos en un mismo lugar. Claro que también le preguntamos por ciertas cosas que seguramente estarás interesado en saber. ¿Quieres saber qué nos dijo de Zelda y Revolution? ¡Entérate!

Club Nintendo: ¿Cómo te va, Reggie? ¿Esperabas encontrarte con esto? ¿Pensaste que sería así el Electronic Game Show?
Reggie: Ya había visto las fotos del año pasado del EGS; ya sabía que había muchos fans aquí, en la ciudad de México. Las filas que vemos en **Mario Kart DS** y **Super Mario Strikers** nos dicen mucho acerca de los seguidores de Nintendo. Es increíble lo popular que es la marca en este país.

CN: ¿Crees que algún día esto pueda llegar a ser tan grande como un E3?
Reggie: La manera en que este show ha crecido y que también ahora sea de consumo nos hace pensar que seguirá mejorando y que no sólo será para México, sino también para toda Latinoamérica.

CN: Aquí estamos muy contentos porque siempre que hay un lanzamiento de Nintendo, podemos decir que en México está disponible casi a la par. ¿Será así con el lanzamiento de Revolution?
Reggie: Esto es ciertamente mi deseo. Cuando lanzamos simultáneamente nuestros productos en los Estados Unidos y en Latinoamérica, nuestra expectativa es tener a los consumidores satisfechos con la disponibilidad de tenerlos al mismo tiempo. Pero el reto en el *hardware* es la capacidad de producción. Esperamos tener esa capacidad para cubrir a toda América; ese es mi deseo.

CN: ¿La producción sería la única limitante?
Reggie: Sí, sólo la producción nos detendría.

CN: ¿El retraso del nuevo título de **Zelda, Twilight Princess**, se debe a que será lanzado para el sistema Revolution en el 2006?
Reggie: El motivo del retraso de **Twilight Princess** fue porque el señor Miyamoto dijo: "Éste es un buen juego, probablemente grandioso para los estándares de otras personas". Pero él quiere que este título sea el mejor **Zelda** de toda la historia; eso es una marca difícil de alcanzar; por eso él pidió más tiempo. Lo estaríamos lanzando en abril y estará listo para el Nintendo GameCube.

...es importante saber que tendremos esta aventura de Zelda para los propietarios de un Nintendo GameCube.

CN: ¿Las fechas de lanzamiento de **Zelda** y Revolution podrían ser cercanas?
Reggie: Revolution es un sistema en el que podrás jugar **Zelda**, ya que es compatible con sistemas anteriores, pero es importante saber que tendremos esta aventura de **Zelda** para los propietarios de un Nintendo GameCube.

CN: ¿Ya lo jugaste?
Reggie: Sí lo he jugado, pero no la versión final; también he visto algo de las nuevas imágenes en las que están trabajando y déjame decirte que la verdad luce fantástico el juego.

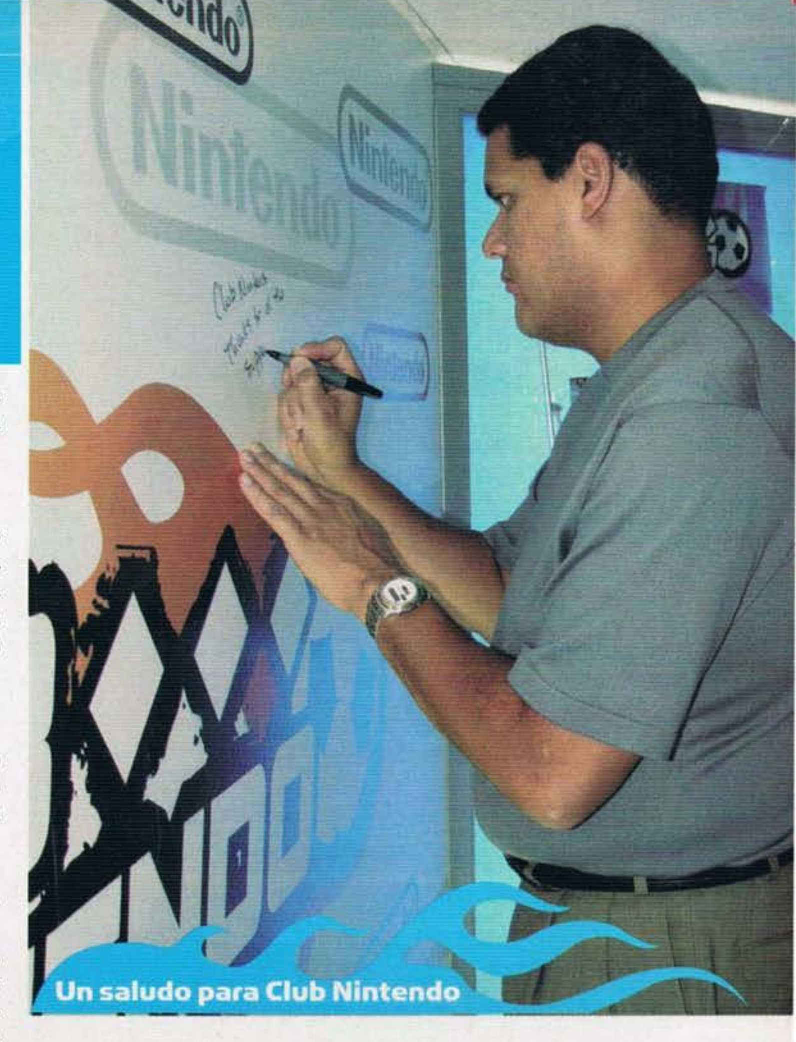
CN: ¿Existe un gran avance entre lo mostrado en el pasado E3 y lo que acabas de ver?
Reggie: Las imágenes serán como las vieron en el E3. Los avances importantes serán en la historia, los jefes y las áreas de juego.

CN: Regresando a Revolution, ¿habrá títulos que sean de terceras partes que se podrán jugar en este sistema? Títulos que estén en XBox 360 y PlayStation 3. ¿Habrá algún control adicional al ya presentado para títulos de pelea u otros?
Reggie: El control que mostramos podrá ser adaptado a uno tipo GameCube, además de que ya enseña-

Nuestros compañeros de Nintendo nos apoyaron en todo momento. ¡Gracias!



Estuvo con nosotros en nuestra área y platicó de lo que le pareció el show, además de otras cosas.


Un saludo para Club Nintendo

mos a los desarrolladores este nuevo control y quedaron fascinados; van a desarrollarlo para este diferente modo de juego y lo que veremos serán franquicias conocidas y nuevas adaptadas a este sistema.

CN: ¿Crees que será copiado?
Reggie: Creo que el único que puede copiar lo que hemos hecho es Sony. Los videojugadores entienden nuestra visión y saben lo que estamos haciendo. Creo que si Sony copiara Revolution, mostraría qué tan desesperado está por su propio tipo de innovación. ¿Lo podrían hacer? Tal vez. Revolution tiene algunas patentes, pero a final de cuentas nosotros estamos innovando y lo seguiremos haciendo.

CN: ¿Se presentará Nintendo en el Consumer Electronic Show?
Reggie: No tendremos un booth ahí; lo que sí habrá será personas dando entrevistas. En lo que nos enfocaremos es en participar en presentaciones o eventos que sean más dirigidos a los videojuegos. Nuestro evento principal es el E3.

CN: ¿Qué porcentaje en ventas tiene México con respecto a toda América Latina?
Regiee: México es nuestro mercado más importante de Latinoamérica, ocupando la mayoría de nuestras ventas; además, es en el que vemos más oportunidad de crecimiento hacia un futuro. Ciudades como México, Monterrey y Guadalajara significan lugares importantes de negocios. Nosotros estamos doblando éstos año con año y trataremos de continuar así.

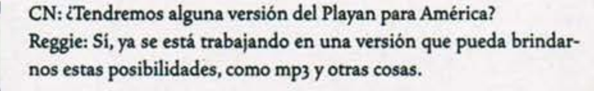
CN: En cuanto al nuevo Game Boy Micro, ¿éste ha cubierto todas las expectativas que le tuvieron?
Reggie: El Game Boy Micro ha tenido un gran éxito en toda América y estamos muy complacidos con las ventas. Este sistema está llegando a un público diferente, a personas que quieren algo más fashion y cool; que lo puedas llevar en la bolsa del pantalón y no en una mochila. Además de continuar con el valor de juego de los títulos del Game Boy Advance, sin olvidar que las carátulas intercambiables te dan algo más.

...ya enseñamos a los desarrolladores este nuevo control y quedaron fascinados.

CN: Estamos en las últimas preguntas y tenemos que hacer ésta. Ahora que ya te diste cuenta de cómo se vive un evento así y cómo son los fans de Nintendo, ¿vendrá algún día Shigeru Miyamoto?
Reggie: Puede ser. Ustedes ya vieron el furor que causó el señor Miyamoto en nuestra tienda en Nueva York. Yo estuve ahí. Cinco mil personas esperándolo; él disfrutó mucho el amor y la pasión que le tienen sus fans. Seguramente sentiría lo mismo si estuviera en este momento aquí, en la ciudad de México. Aunque él es muy ocupado, yo te diría que sí vendría; no te digo que para el siguiente año, pero existe la posibilidad.



CN: ¿Tendremos alguna versión del Playan para América?
Reggie: Sí, ya se está trabajando en una versión que pueda brindarnos estas posibilidades, como mp3 y otras cosas.



CN: Para finalizar, ¿qué tanto te involucras en las decisiones de Nintendo Japón?
Reggie: Dos veces al año se reúne un comité para ver cómo van los negocios y se revisan muchas cosas. En este comité yo participo. Hablo con el señor Iwata de ventas y otras cuestiones, pero a final de cuentas él es nuestro presidente.

Club Nintendo
Thanks for all the support
Reggie



sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	
GRITO	OYEMIAMOR	
SUPERERUCTO	CUBANO	
ERUCTO1	FUTBOL	
METRALLETA	RUDOS	

Nos vamos al mundial / Nos vamos al mundial / Nos vamos al mundial

	CLAVE
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL VACA

Nuevos Sonidos para aficionados

tonos

Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil.com

Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Mi credo / Pepe Aguilar	MICREDO

Lo más peleado

Lo más in

	CLAVE
Gasolina / Daddy Yankee	GAS
Crazy Frog / Axel F.	FROG
Don / Miranda	DON
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Don't phunk with my heart / Black Eyed Peas	PHUNK
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC
La camisa negra / Juanes	CAMISA
Durmiendo con la luna / Elefante	LALUNA
Que vida la mía / Reik	QUEVIDA

Hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Por besarte / Lu	BESARTE
Precisamente ahora / David de Maria	HORA
Para ti sería / Nek	NEK
Fix you / Coldplay	FIX
Me vale Vergara / Molotov	MEVALE
Mi credo / K-Paz de la sierra	MICREDO
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO

No te pueden faltar

	CLAVE
Contra viento y marea / Intocable	MAREA
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
Que más quisiera / El Recodo	QUEMAS
Sigues aquí / Pesado	SIGUES
Ser humano / Natalia y La Forquetina	HUMANO
Quemándome de amor / Moderatto	DEAMOR
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
La sorpresa / Tigres del Norte	SORPRESA
Mayor que yo / Baby Rank	MAYOR
Tiempo / Intocable	TIEMPO
Don't lie / Black Eyed Peas	LIE
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
Lo que paso paso / Daddy Yankee	PASOPASO

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
ENVÍA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI NANA NOKIA

MONOFÓNICO GSM
ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO NANA NOKIA

POLIFONICO
ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN POLI NANA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

juegos



Mobile Grand prix
clave **FUNO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 8800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P900, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700






MidTown Madness 3
clave **MM3**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 72
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V600, V600, V
V80, V980, E550
Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX30
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SG
SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SG
SGH-E300, SGH-E710, SGH-E715, SGH-X450
Sagem: MYX5-2, MYV-65, MYX-7, MY-V75



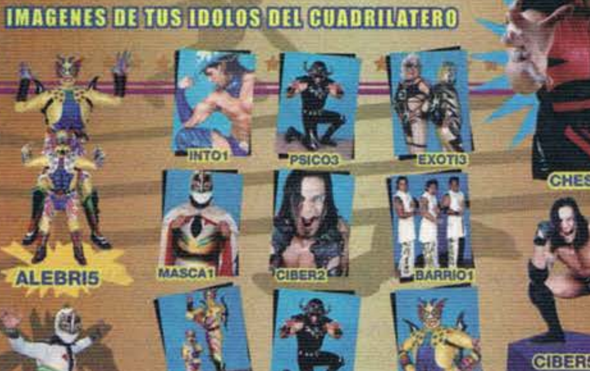
Air Force
clave **AIR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3200, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600






Airforce 2 the Guardian
clave **AIR2**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200,
5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820,
7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650,
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600,
E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20: SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH
SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600
SGH-X100

Especial de Luchas



COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO CHESS2

Test Naco

Ahora resulta que todos son gente bien... averigua si eres o no un naco de verdad, ¡el Pirrurris te dirá que tan naco eres!

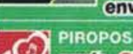
envía CN NACO al 61111

PRECIO POR MENSAJE $5 + IVA

diversión



HECHIZOS
Conoce todos los trucos y hechizos para atrapar al hombre o mujer que te gusta, y si ya l@ tienes, utiliza estos trucos para que no se te escape.
envía CN HECHIZO al 21111



PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111

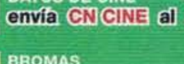
CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111



BROMAS
envía CN BROMA al 21111




¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS!
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO

CHISTES
envía CN CHISTE al 41111

ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111

MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111




AUTOS
envía CN AUTO al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $5 + IVA



...nta Claus Adventure
... PAPANOEL
...delos compatibles:
... 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, ... 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, ... N-Gage
... GX10, GX120
... T720, T720i

Santa Madness
clave **MADNESS**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Sony Ericsson: T610
Siemens: S55, SL55, ME55



...eigh Ride
... RAID
... compatibles:
... 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, ... 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, ... 7600, 3660, N-Gage
...: T720, T720i, v80, V300, ... V500, V525, V600, E390, E398
... GX10, GX20

Snap with Santa Claus
clave **SNAP**
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Nokia: T720, T720i

...vía **CN JUEGO** + **"clave"** al **31111** Ejemplo: **CN JUEGO SNAP** al **31111**



Recibe en tu celular las **NOTICIAS OFICIALES** de la **NUEVA TEMPORADA** de **REBELDE**

envía **CN REBELDE** al **21111**

PersonaliZa tu CeluLAr

¡EXCLUSIVO!

MG2 · L1 · M2 · R1 · MG1 · M1 · G1 · R3 · D1

COMO BAJAR LOGONOMBRES: envía **CN LOGOCOLOR** + **"clave"** + **"tu nombre"** al **31111**
Ejemplo: **CN LOGOCOLOR MG1 JULIANA**

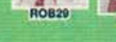
Imágenes












MIA25 · DIEGO5 · MIGUEL2 · LUPITA18 · DIEGO7 · ROB30 · LUPITA14 · DIEGO · MIA11 · DIEGO4 · MIA7 · ROB4 · LUPITA20 · DIFICIL · MIGUEL10 · ALMA4 · ROB29 · MIA23

COMO BAJAR IMAGENES: envía **CN FOTO** + **"clave"** al **31111**
Ejemplo: **CN FOTO DIEGO5**







No te puede **faltar**

Sudoku

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: c650, V80, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, E390, E398, C390, C980, MPx, A630, A835, c975, V975, V980, E1000
Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30
SonyEricsson: F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i, k300
Sagem: myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7 Samsung: SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-p400, SGH-e105, SGH-e710, SGH-e715, SGH-p510, SGH-x427m, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x458, SGH-e310, SGH-e510, SGH-e520, SGH-e810, SGH-e315, SGH-e316, SGH-e317, SGH-e300 Siemens: Sl55, Mc60, S55, m55, cx65, m65, s65, c65, cf62, sl65 Alcatel: ot556, OT756, OT565

envía **CN JUEGO SUDOKU** al **31111**





Eon the Dragon

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

envía **CN JUEGO DRAGON** al **31111**

El más peleado

30 Seconds

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: SL55
Motorola: T720, T720i, V525
Sony Ericsson: T610, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600



envía **CN JUEGO PARED** al **31111**





Terminator

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sharp: GX10, GX10i, GX15

envía **CN JUEGO TERMINATOR** al **31111**

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de



GALERÍA

¡Bienvenidos sean nuevamente a esta sección! Estamos muy contentos en la redacción de nuestra revista porque hemos recibido una gran cantidad de obras de arte que nos hacen favor de enviarnos nuestros lectores. En esta ocasión tenemos algunos crossovers, dibujos originales y por supuesto, no pueden faltar los Links y los Pokémon.

Eduardo Yair Pérez Trujillo
San Luis Potosí, S.L.P.
Nuestro cuate Lalo nos envió dos excelentes dibujos para la Galeria; hubo opiniones encontradas acerca de cuál de los dos era el mejor, pero definitivamente ganó este genial trabajo basado en el popular Yoshi's Island. ¡Esperamos que nos sigas enviando más trazos tan buenos como éstos!



ARTE DEL MES

Aleksander Díaz Odaz. V
Poza Rica, Veracruz



Enrique Barradas Spezzia
Cuautitlan Izcalli, Edo de M.



Angel (IMLR)
Villahermosa, Tabasco



Angel R. Jiménez - Ecuador



Christian J. Lugo Felician
Guánica, Puerto Rico





David Cabrera. S
San Salvador



Andrés Dominguez
México D.F



Realmente son muchos los dibujos que recibimos, así que no te desesperes; sigue enviándonos tus obras con la técnica que tú prefieras. No importa si es óleo, con lápices de madera, plumones, o a puro lápiz; el chiste es que plasmes tu imaginación en un sobre y lo compartas con todos los lectores. Recuerda que no se aceptan dibujos en hojas blancas; debe ser en sobre para que pueda ser publicado en esta sección. ¿Qué esperas? ¡Pon a trabajar esos lápices!

Jose Juan P Moreno
Guanajuato México

Javier David
San Jose, Costarrica

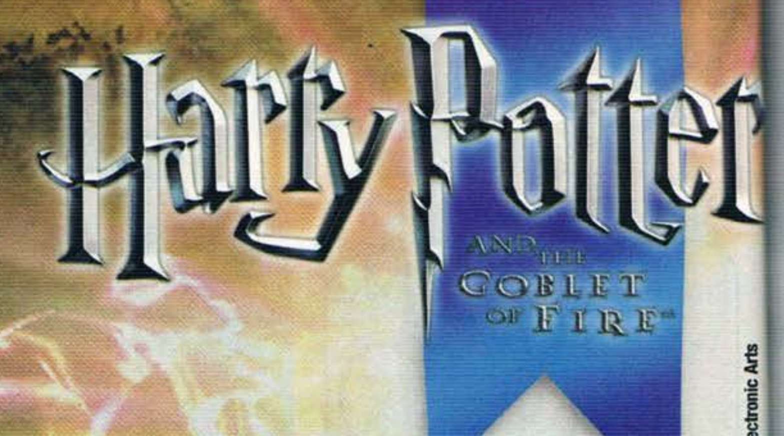


Eduardo Yair Pérez
San Luis Potosí, Sn Luis P.



Diego Gerardo Gómez P.
Nuevo León, Monterrey





© 2005 Electronic Arts

Harry Potter es más que una historia para niños; es algo que se ha convertido en todo un fenómeno social. Cada uno de los diferentes libros que han aparecido contándonos las aventuras de este joven mago, se agotan a las pocas horas de ponerse a la venta; y de hecho, a pesar de que los argumentos en los que se basan pudieran resultar no tan profundos, gracias al carisma de los personajes ha llegado a otros ámbitos como el cine y obviamente los videojuegos, donde hemos tenido adaptaciones de las cuatro películas, así como una versión especial donde podríamos competir en un torneo mundial de quidich. En esta última versión que nos prepara EA de Globet of Fire, se esperaba que la franquicia despuntara y tomara un estilo propio, y parece que así será.

¡La unión hace la fuerza!

¿A quién no le gustan las vacaciones? Nosotros creemos que todos la pasamos bien en nuestras casas... a menos, claro, que vivas con unos tíos que no te dejen ni asomarte a la ventana, como le sucede a nuestro amigo **Harry Potter**; entonces sí, desearías volver a la escuela. En **Globet of Fire** comienza un nuevo curso en el colegio de magos más famoso de todos, es decir, en **Hogwarts**, donde **Harry** se encontrará de nuevo con sus amigos de toda la vida, **Hermione** y **Ron**. Este nuevo ciclo traerá sorpresas consigo, y no nos referimos a una maestra nueva, sino a todo un misterio que tendrás que resolver para salir con vida. La historia está tomada directamente del filme, por lo que te recomendamos primero ver la película, ya que así además de que no te estropeas la trama, puedes intuír uno que otro tip para salir adelante.





Compañía: **Electronic Arts.**
Desarrollador: **Electronic Arts.**
Categoría: **Acción-aventura.**
Clasificación: **Everyone.**
Jugadores: **3.**



Un balance perfecto

Si eres fan de la serie, debes recordar que los juegos anteriores de esta franquicia eran siempre lo mismo, es decir, un juego de aventuras promedio donde debíamos resolver varios acertijos para avanzar; y la idea no era mala, tomando en cuenta el estilo de las películas; pero como los programadores abusaron tanto de eso, el producto final nunca estaba a la altura que demandaba una licencia como HP. Poco a poco se notaba que querían agregar más acción a los niveles de sus juegos, pero no terminaba de quedar como ellos deseaban. Así que fue con **Harry Potter: Quidich World Cup** que tomaron un poco de aire, ajustaron sus ideas y empezaron a implementarlas en Globet of Fire.

De las principales diferencias que encontramos entre este juego y los demás, es que por fin le han dado al clavo, y están combinando de manera justa la acción con los acertijos. Olvídate de cuando tenías que pasar varias veces por una zona intentando encontrar la manera de abrir una puerta. Ahora bien, los *puzzles* siguen estando presentes y son parte importante para el desarrollo del juego, sólo que su resolución es mucho más sencilla. lo que, aunado a la acción de las escenas, nos da un juego muy dinámico. Aun con todo lo anterior, el principal cambio en cuanto a *gameplay* viene en relación con el número de jugadores que pueden participar en la aventura; ya no tendrás que turnar el control con tus amigos o hermanos.

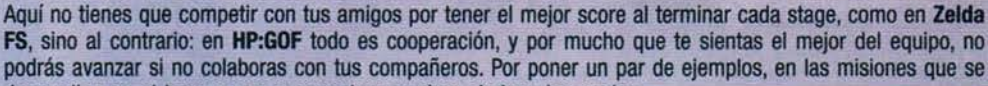




3 magos, un mismo objetivo

Como mencionamos antes, la apuesta de EA en esta ocasión se basa en una aventura *multiplayer*, al estilo de **The Legend of Zelda: Four Swords**, pero con la diferencia de que como máximo podrán participar tres personas. Si no tienes tiempo de reunirte con alguien para jugar, no te preocupes: tú solo puedes controlar a los tres personajes, que obviamente serán **Harry**, **Hermione** y **Ron**; tendrás control sobre el que desees, pero en situaciones en donde necesites que hagan cosas por separado. El CPU te auxiliará tomando el rol de alguno otro, así que no te preocupes por ese aspecto. Por otro lado, si tienes la posibilidad de jugarlo con un par de amigos más, la diversión está garantizada, pues cada uno representará a nuestros héroes, tomando decisiones propias que afectarán el destino del equipo.





Todos para uno y uno...

Aquí no tienes que competir con tus amigos por tener el mejor score al terminar cada stage, como en **Zelda FS**, sino al contrario: en **HP:GOF** todo es cooperación, y por mucho que te sientas el mejor del equipo, no podrás avanzar si no colaboras con tus compañeros. Por poner un par de ejemplos, en las misiones que se desarrollan en el bosque vas a encontrar muchas piedras, las cuales puedes levantar para quitarlas de tu camino o arrojarlas; pero el caso es que en ocasiones te vas a encontrar unas muy grandes bloqueando el acceso principal a zonas específicas, y si intentas moverlas, debido a su peso, no lo vas a lograr, por lo que entre los tres pequeños brujos tendrán que hechizar la roca para conseguir quitarla de su paso. En otras situaciones puede ser que los enemigos los rodeen, y es más sencillo deshacerse de ellos, cubriendo cada uno un costado; en fin, la utilidad que le puedan dar a esta cualidad depende de su ingenio.



Agita tu varita

Las magias toman un papel muy importante en este juego, ya que al igual que hemos visto en la pantalla grande, cada una logra efectos diferentes, como la levitación o el quemar objetos, por lo que tienes que estar siempre observando a tu alrededor, para notar dónde puedes utilizar cada una y así obtener mejores resultados. Los acertijos que nos encontraremos a lo largo de las escenas no son tan complejos como en títulos del estilo de **Zelda**, donde tienes que investigar más para resolverlos; aquí todo es muy simple y los *puzzles* los descifras sobre la marcha, es decir, no tienes que retroceder o cosas así para tomar algún *item*.





¡Como en el cine!

Para definir los gráficos del juego, tenemos que usar la palabra espectaculares. Los diseñadores no se han quedado con nada en su mente y han plasmado el mundo de **Harry Potter** como nunca en un videojuego. Las fuentes de luz están presentes literalmente en cada paso que das, dando un toque de profundidad muy bueno; y se notan mejor cuando ejecutas hechizos. En algunos momentos del juego vas a tener que usar tu escoba para volar, y déjanos decirte que la fluidez de movimiento no se pierde nunca, sino que se mantiene constante la velocidad de *frames*, lo que permite una sensación de velocidad que te hará sentir realmente como si estuvieras dentro de la historia. En pocas palabras, EA se voló la barda con el aspecto visual; se nota que es un título de última generación.





¿En dónde estamos?

Algo que nos gustó mucho es la estructura de los escenarios, y es que ahora no parecen laberintos como en versiones anteriores; son un poco más lineales (lo que no quiere decir que sean predecibles), y la manera en la que están diseñados te permite realizar tus búsquedas de manera más ordenada, lo que trae como consecuencia que disfrutes más de recorrerlos y visualices mejor lo que te puede ayudar para seguir adelante. En total son 11 niveles con los que cuenta el título, donde visitaremos lugares muy conocidos, como el bosque prohibido, el castillo de **Hogwarts** y hasta los campos de **quiditch**; cabe mencionar que al terminar cada fase nos dan una puntuación, de acuerdo con lo que hicimos; pero no te preocupes si no estás conforme con lo que obtuviste, ya que puedes repetir la misión y así mejorar tu calificación.





El libro "El cáliz de fuego" se publicó en marzo del 2001 y, como era natural, se agotó en todas las librerías. Como dato adicional, esta ha sido la obra más larga, ya que tiene 635 páginas.

¡Abra Kadabra!

La renovación ha llegado a esta serie y se ha hecho de buena manera, y no sólo para experimentar nuevos conceptos: **Harry Potter and The Globet of Fire** es el mejor título que se ha desarrollado con la licencia, lo que va a dejar muy contentos a los fans de la historia, ya que por fin van a poder revivir lo que han visto o leído, de manera fiel y sobre todo divertida; pero lo que hay que destacar es que aun si no conoces nada acerca de **Harry**, de igual manera lo vas a disfrutar; así que en cuanto puedas, dale una oportunidad; te garantizamos que vas a quedar gratamente sorprendido, y más aun si juegas con tus amigos.

Ranking



Master 9.0

La historia de **Harry Potter** nunca me había llamado la atención, pero desde que mi hermano comenzó a leer los libros, poco a poco me fui familiarizando con el concepto y me di cuenta de que a pesar de la trama "simple", deja varias lecciones tanto de amistad como de superación. Lo que más destaco del título es el hecho de poder jugarlo con dos personas más al mismo tiempo, ya que es algo que no se había experimentado tanto; eso sí, no se compara con el nivel logrado en **Zelda Four Swords**, pero sí se le logra dar un buen uso.



Panteón 7.5

La verdad es que **Harry Potter** sigue siendo una de esas historias que tiene un solo propósito: la mercadotecnia. La historia es pan con lo mismo: el clásico nerd que es el único heredero de x cosa, quien también es el de la profecía para salvar al mundo o convertirse en alguien muy poderoso; el personaje estilo Cantinflas que triunfa a pesar de ser inocente en extremo, etc. El juego está bueno a secas; pudo haber quedado mejor, pero se ve que no le pusieron tanto esfuerzo como a otros. Lo recomiendo sólo si eres fan a morir de **Harry Potter**.



Crow 8.5

Al igual que las películas, los juegos han ido evolucionando para bien. El primero fue muy lineal y le faltaba reto para descifrar los acertijos; pero en **Globet of Fire** la acción es constante gracias al sistema de juego de tres participantes. En cuanto a la adaptación novela-película-juego, notamos un gran acierto, ya que se respetan los puntos básicos para no enredarte en las aventuras de **Harry**. Los efectos especiales le dan un toque de fantasía en el momento de conjurar los hechizos; pero lo que más me agradó fue el diseño de personajes y escenarios.

1 10


MOVILTEKA
www.movilteka.com
Instrucciones generales
En SOLO 5 pasos super fáciles
Por ejemplo, si deseas una imagen cuyo numero es 71373:
1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código de la imagen elegida (IMAGENCL) y su número (71373)
3. Envía el mensaje IMAGENCL 71373 al 22122
4. En unos segundos recibirás la imagen en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!
feliz 2006
visita www.movilteka.com
fotos navideñas
Envia IMAGENCL "cod. imagen" al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A
73021
71670
71726
72997
71730
72924
71652
73013
71668
71834
villancicos (melodias)
20475 Ay del chiquirritin
20476 Campana sobre campana
20477 Feliz Navidad
20478 Jingle Bells
20479 Noche de paz
20480 Tamborilero
20481 Fum fum fum
20482 La marimorena
20483 Los peces en el rio
20484 Navidad Navidad
20485 Rin rin
TODAS las MELODIAS
Monofónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A
Envia al 22122
TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL.
Ejem.: TONOCL 20310 nokia al 22122
Polifónicos
GSM
Costo/sms $13.00 + I.V.A
Envia POLICL "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20310 al 22122
TOP listas
20832 No te preocupes por mi Chayanne
20833 I don't care Ricky Martin
20786 Rich girl Gwen Stefani
20760 Para tu amor Juanes
20765 Aire Intocable
20820 Talk Internacional Talk Coldplay
20769 Barco a Venus Fey
20741 All because of you U2
20798 Have a nice day Bon Jovi
sé el 1º en tenerla
conoce gente nueva de tu ciudad, liga comadrea...
CHICOS
CHICAS
chatea
HAZ AMIGOS
Envia CHATCL al 44244
Costo: mensaje $3.00 + I.V.A
REALES, EFECTOS SONOROS ...ESPECTACULAR¡
Envia
REALCL "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCL 10020 al 22122
GSM
Costo/sms $13.00 + I.V.A
ESPECIAL NAVIDAD
10043 campanas de iglesia repicando en una melodia
10059 Jingle Bells...clasico Nº1
10063 Silent Night super tierna
10056 Feliz Navidad, feliz navidad, prospero año y felicidad
10057 I wanna wish you a Merry Christmas
TOP REALES
10186 Regueton a lo Gless... tiembla Don Omar¡
10022 ronquidos
10184 Taquero (pásele hay de cabeza)
10179 Arriba el Puebla
10198 Chente Gless
10137 Gallina cacareando
10188 Silbidos super chidos
10041 ritmo de tambor
10147 pitido de camion
10177 Arriba el América
10047 canción silbada graciosa
10100 Grito de terror
10002 vaca muuuuge
10026 pedo
10070 lobos aullando
10136 Mentada
10163 Gorgoritos de bebito
10138 Darth Vader respira
10144 cristales rompiéndose
10073 correcaminos
10172 caballos galope
10159 latidocorazon
10167 flatulenciaaaaghs
10166 risa de loco
TOP
DATE el GUSTO¡¡
Riete con los MEJORES CHISTES
Envia CHISTECL al 44244
solicita todos los que quieras... !!tenemos muchos¡¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)
CINE y TV
NEW
20557 Marcha imperial Star Wars
20042 exorcista
20217 Titanic
20189 Rocky
20204 South Partk
20211 Mision Imposible
20206 Expediente X
20061 Pinky y cerebro
20562 Silbido Kill Bill
20190 Superman
20210 Pretty woman
20083 James Bond
20197 El coche fantastico
20209 Men in black
20208 La sirenita
20212 Shin Chan
20598 Spiderman Michael Buble - BSO
codigo 20834
Popeye
cartoon BSO
NEW
codigo 20830
Los Picapiedra
Fotos
Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71203 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A
GSM
70035 70183 71790 70248 70409 70367 72500
70888 70928 71093 71159 71070 71404 72828
70245 71514 71708 71558 72498 71794 71875
71953 71991 72051 72119 71971 72179 72164
72165 72184 72498 72451 72128 70555 72399
71778 72615 72658 72680 72682 71996 72717
72480 72788 72489 72818 72825 72829 72834
72835 72836 72838 72854 71786 72482 72868
F.C.B.
NACO
HECHO EN MEXICO
VIVA YO
I YOU
Chida
all time hits + top DANCE
20599 Galvanize The chemical brothers
20333 Insomnia Faithless
20334 Virtual Bass DJ Varo
20046 Infected Barthezz
20680 Losing my religion REM
20237 YMCA Village people
20234 Staying Alive Bee Gees
20086 We are the champions Queen
20736 Smalltown boy Communards
20503 Flash dance Deep Dish
20225 In Tango In Grid
20490 Call on me Eric Prydz
top LATINO + MEXICANO
20533 Dame más gasolina DYankee feat Pitbull
20849 Colombia tierra querida Yuri Buena.
20394 Que lloro Sin bandera
20855 Pachito eche Alex Tovar
20414 Obsesion Aventura
20435 Jose Perez Leon Los tigres del norte
20759 No Shakira
20860 Vivo en el limbo Kaleth Morales
20380 Te quise tanto Paulina Rubio
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20417 Duele el amor Aleks Syntek y A. Torroja
20668 Puto Molotov
20505 Nada valgo sin tu amor Juanes
20822 Los restos del naufragio Miranda Warning
20317 Perverso Tiziano Ferro
20794 Mario Nacional Mario M-Clan
20850 Solo le pido a Dios Ana B.y Victor M.
20440 Noa noa Juan Gabriel
20438 Con la misma piedra Grupo Limite
20496 Valio la pena Marc Anthony
20514 Precisamente ahora David de María
20315 Tanto la queria Andi y Lucas
20221 No es lo mismo Alejandro Sanz
20172 La madre de jose El canto del loco
20339 Sabes Alex Ubago
top LISTAS MUNDIALES
20442 Hey mama Black eyed peas
20146 Clocks Coldplay
20520 Toy Soldiers Eminem
20568 Get right Jennifer Lopez
20390 Im still in love with you S. Paul & Sasha
20327 Where is the love Black eyed peas
20615 Viveme Laura Pausini
20617 Incomplete Back Street Bpys
20566 She will be loved Maroon five
20447 Dont tell me Avril Lavigne
20404 My inmortal Evanescece
20382 Shut up Black eyed peas
20517 My prerrogative Britney Spears
20614 Take me out Franz Ferdinand
20114 Lose youself Eminem
20525 Sometimes you cant make it on your own U2
20513 Everybody is changing Keane
20325 Me against the music Britney & Madonna
20369 Im slave to you Britney Spears
solo TOP JUEGOS JAVA
Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81533 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.)
GSM
Urban Soccer cod. 81533
the ultimate soccer experience
n1 MUNDIAL
Pirates Ahoy 81531
accion & estrategia
especial HOROSCOPO
Envia ANIMACL "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACL 90275 al 22122
GSM
Costo/sms $13.00 + I.V.A
90195 90196 90197 90198 90205 90206
90199 90200 90201 90202 90203 90204
Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM
CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730I SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 +I.V.A .Costo descarga de Juegos Java 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erroneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsablede este servicio así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs.L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP O 01 800 7722467 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.
RESPONSABLE DEL SERVICIO: ESPACIO PREFERENTE S.A. DE C.V.
LINEA AMARILLA
DIARIO de AVISOS OPORTUNOS de inserción gratuita
Visita
Sección patrocinada por Linea Amarilla www.lineamarilla.com

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: acción/ compilación.
Clasificación: everyone.
Jugadores: 1.
Fecha de salida: noviembre de 2005.

MEGAMAN X COLLECTION

¡Acción y emoción al estilo Mega Man!

Una de los personajes favoritos de Capcom es sin duda Mega Man, el famoso "héroe de titanio azul". Desde que el primer juego para el NES en 1987 hizo su aparición, la fama de este robot ha crecido enormemente; e incluso su historia ha tomado derivaciones y se han creado series alternas que no tienen ninguna conexión con la original. Pero no vamos a hablar de esos juegos, sino de una increíble compilación para el Nintendo GameCube, el origen de la saga X.

¿Historias alternas?

Para quienes no conozcan mucho los cambios de este carismático robot, les vamos a explicar rápidamente cómo están divididas las series. Primero tenemos a **Mega Man**, robot creado por el **Dr. Light** para combatir al mal. Aquí podemos situar las aventuras del Game Boy, las cuales fueron casi en su totalidad *remakes* de las de NES. Después tenemos la saga de **Mega Man X**, el cual, aunque es otro robot, continúa con la saga original; de igual manera aquí entran los dos **Mega Man Xtreme** para el Game Boy Color. Finalmente, tenemos la historia de Mega Man **Zero**, cuyos eventos suceden muchos años después de la saga **X**.

Ahora tenemos **Mega Man Legends (MM 64)** y **Mega Man Battle Network**, con sus múltiples versiones. Ambas comparten ciertos elementos en común como el uso de las armas de los enemigos eliminados, que el héroe es un robot azul llamado **Mega Man**... pero realmente no encajan dentro de la historia verdadera de las sagas **Mega Man, X, Zero**.

100% recomendable

En este compendio de las primeras aventuras de **Mega Man X** podrás revivir aquellas emocionantes aventuras llenas de acción, cuando todavía ni sabíamos que iba a haber un Nintendo GameCube. Si no pudiste jugar alguno de estos geniales títulos, esta es tu oportunidad de tener seis joyas en un solo disco; pero además de los **MMX** del primero al sexto, incluye el **Mega Man Battle & Chase**, el cual había salido solamente para Japón, hasta ahora.

Mega Man X

El **Dr. Light** sabía que, algún día, el futuro necesitaría un nuevo héroe capaz de enfrentar cualquier tipo de reto. Desarrolló el primer robot capaz de sentir emociones y tomar sus propias decisiones, al cual llamó **X** (no se sabe qué pasó con el original **Mega Man**). Para asegurarse de que iba a funcionar óptimamente, lo encerró en una cápsula durante varios años; aunque sabía que no iba a vivir para ver el día en que los sistemas de **X** estuvieran listos. Tiempo después, la cápsula fue encontrada por el **Dr. Cain**, quien continuó con el trabajo del **Dr. Light** y creó toda una nueva generación de robots nuevos llamados **reploides**. Lamentablemente, algunos reploides fueron "infectados" con un virus que los convertía en **Mavericks**, que olvidaban las leyes de los robots de nunca dañar a los humanos. Los **Mavericks** fueron combatidos por **Sigma**, líder de los **Maverick Hunters**, pero él mismo se volvió uno de ellos y terminó lidereándolos. **Zero**, el nuevo jefe de los **Hunters**, salió en su búsqueda. Fue entonces cuando **X** decidió que su destino era el de pelear por la justicia y se unió a él en su cruzada.



Como es costumbre en los juegos de Capcom, la acción es predominante. La saga **X** mantuvo el estilo de la original, pero con

Mega Man X2

Después de los eventos del primer juego, **X** continuó su lucha para acabar con los **Mavericks**. Tres robots llamados **Serges**, **Agile**, y **Violen** (conocidos como los **X-Hunters**) planean llamar la atención de **X** al decirle que piensan reconstruir a **Zero** y convertirlo en un **Maverick** más.



Al igual que en su predecesor, **X** puede ser actualizado con partes de una armadura más poderosa. Ocho nuevos **Mavericks** hacen su aparición, con diversas armas y escenarios; además del regreso de **Sigma**, hay muchos elementos nuevos. Cabe mencionar que el poder reconstruir a **Zero** es una de las cosas más emotivas del juego; eso sin contar el sentimiento de intriga que se maneja desde el principio de éste, cuando no sabes quiénes son en realidad los **X-Hunters**.

Este fue uno de los dos únicos juegos que utilizaron el chip C4, que permitía al SNES mejorar los efectos de transparencia y crear algunos efectos en 3D. Y también incluye uno de los movimientos especiales de **Street Fighter**; **X** tenía el mismo poder que el **Hadoken**; en esta ocasión era el **Shoryuken**, del mismísimo **Ken Masters**.

Mega Man X3

La historia gira en torno al **Dr. Doppler**, un reploide científico que desarrolló la manera de evitar que sus congéneres se volvieran **Mavericks**. Él mismo creó una comunidad utópica llamada **Doppler Town**, perfecta para los **reploides**. Todo iba bien, hasta el momento en el que los **reploides** se volvieron **Mavericks** de nuevo y esta vez eran comandados por el mismo **Doppler**; pero al ir a investigar, **X** y **Zero** se dieron cuenta de que había alguien más detrás del problema; viejos enemigos aparecieron para enfrentar al par de heroicos robots.



La tercera parte de la serie **X** también tenía el chip C4, e implementó nuevas cosas a la manera de jugar. Esta fue la primera ocasión en la que **Zero** es un personaje elegible, aunque solamente **X** puede copiar las armas de los enemigos y pasar algunas de las escenas. Nuevamente tenemos las cápsulas para conseguir una armadura para **X**, además de un chip especial que mejora todas las partes a una versión dorada. En una parte del juego puedes tener el **Z-Sabre** de **Zero**, el cual no es tan poderoso como el **Hadoken** o el **Shoryuken**, pero sí es capaz de acabar con cualquier jefe con tan sólo dos ataques.

Mega Man X4

Después de derrotar a **Sigma** por tercera ocasión, el **Dr. Cain** creó una fuerza militar para apoyar a los **Maverick Hunters** llamada **Repliforce**. Lamentablemente, **General**, el líder del grupo, se reunió con un extraño personaje y empezó a haber sospechas de la estabilidad de la **Repliforce**. Después de un incidente en el que murieron humanos y **reploides**, se comprobó que los miembros de la **Repliforce** se convirtieron en **Mavericks**. Aunque queda la duda de con quién se entrevistó el **General** y cuáles son sus verdaderas intenciones.



Este y los demás juegos siguientes no aparecieron en sistemas de Nintendo, y no fue sino hasta **Mega Man Zero** cuando volvimos a verlos en acción en el GBA; pero por fin llegan al Nintendo GameCube en esta genial compilación. Nuevamente puedes elegir el control de **Zero** o de **X**; cada uno tiene su forma de jugar y de pasar las escenas; además cuenta con cinemas estilo anime que incrementan la emotividad de la historia.

No se trata de dos colores a elegir o algo así; tanto **X** como **Zero** tienen varias diferencias en su manera de combatir; por ejemplo, **X** copia las armas de los enemigos y **Zero** adquiere alguna de sus habilidades. A pesar del cambio que hubo tanto en imagen como en el control entre las versiones **X3** y **X4**, no tardas mucho en adaptarte y puedes disfrutar del juego sin problemas.

más emoción; y por supuesto, al ser de SNES, se implementaron cosas nuevas como poder colgarse de las paredes, conseguir partes de una armadura para adquirir nuevas habilidades, y otros elementos más. La emotividad de este juego es increíble (cosa que perduró durante toda la saga), especialmente el momento cuando **Zero** se sacrifica para salvar a **X**.

Un detalle muy padre es que además de las armas que puede copiar **X** de sus oponentes caídos, existe una cápsula extra oculta por el **Dr. Light**, la cual permite a **X** lanzar **Hadokens**, justo como **Ryu**, de **Street Fighter**. Los **Hadokens** de **X** son muy poderosos, ya que pueden destruir inclusive a la primera forma de **Sigma** con un solo impacto.



Mega Man X5



Nuevamente **Sigma** regresa para vengarse, pero en esta ocasión decide lanzar un ataque suicida contra los **Maverick Hunters**. La trampa funciona y durante la batalla logra liberar suficiente virus de **Maverick** en el mundo, creando un caos general. Pero eso no es todo: contrata a un nuevo secuaz llamado **Dynamo**, el cual tiene la misión de hacer que la **Space Colony Eurasia** choque contra la Tierra; así que **X** y **Zero** tienen 16 horas para evitar la colisión. Lo más prominente de **Mega Man X5** es la limitante del tiempo; si la colisión no se detiene antes de las 16 horas, el curso de la historia se transformará radicalmente. Los cambios más notorios se dan en los nuevos personajes, jefes y escenarios del juego, pues el *gameplay* se mantiene casi intacto entre ésta y la versión anterior.

Mega Man X6



Tres semanas después del incidente de **Eurasia**, con **Zero** perdido y la superficie de la Tierra arruinada, varios reploides mencionan tener extrañas pesadillas...

MMX6 mantiene el mismo gameplay que su antecesor, y como ya es costumbre, tenemos nuevos enemigos, jefes y armas. A pesar de que los cambios no son tan notorios, es un buen juego que ayuda a aclarar algunas dudas surgidas en cuanto a algunos de los finales de **MMX5**.

Mega Man Battle & Chase



Este juego es el bonus de esta compilación; básicamente es un título de carreras en donde puedes elegir a varios personajes de la serie original de **Mega Man**. Tu objetivo es ir venciendo a los demás participantes, y con esto ir mejorando tu propio vehículo. Lamentablemente, sólo es para dos jugadores, pero vale la pena jugarlo pues es muy divertido.

Siete de lo mejor

¿Qué podemos decir? Siempre es agradable volver a jugar joyas de antaño y aún más es poder conseguirlas en un solo disco para el GCN, especialmente aquellas que fueron tan raras como Mega Man X3. Esta compilación es muy recomendable para los fans de la acción y de Mega Man X; no lo dudes y ve por ella.

Ranking

1 — 10

Crow 8.5

Si bien hace poco salió un compendio con los títulos de NES, ahora Capcom nos presenta las aventuras de **Mega Man X** en un solo disco. Lo mejor es que se incluyen tres versiones que nunca habían aparecido para las consolas de Nintendo, y así los fans del robot azul podrán conocer más detalles de la historia. En cuanto a gráficos y sonido, no exijas mucho, ya que son exactamente iguales a sus versiones originales. El lado simpático se lo lleva **Battle & Chase**, que, aparte de **Mega Man Soccer**, es otro de los juegos que sale de la rutina.

Master 9.5

Olviden todo lo que han escuchado de **Mega Man** en la actualidad; retiren de su mente la frase **Battle Network** y juzguen a nuestro héroe azul por estos juegos, donde su esencia aún no se perdía. Es una gran recopilación de títulos, en que viviremos una historia apasionante, donde se demuestra qué tan bien puede hacerse una aventura en 2D. Quizá las nuevas generaciones vean a **Mega Man** como un personaje más, sin chiste, pero en verdad es todo un icono.

Panteón 10.0

A pesar de que la serie original de **Mega Man** me encantó desde siempre, la de **X** es mi favorita. Esta compilación es una oportunidad magnífica para completar la colección de juegos de **Mega Man**, y nos hace recordar los excelentes títulos de antaño. Ojalá aparecieran más compilaciones, como una de Capcom con los **Gargoyle's Quest**, **Demon's Crest**, y **Ghost n' Goblins**. **MMX Colection** es un disco que debes tener.

Los compendios para GCN son muy buenos, pero pocos son tan recomendables como éste.





Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores.
Precio válido hasta el 31 de diciembre de 2005. Únicamente para la República Mexicana.
© 2005 Nintendo

MARIADOS

¿Cómo puedo salir de la jaula en WWF Wrestlemania 2000, de N64?

Rodolfo Antonio Rivas Hernández

Lo primero que debes hacer es golpear continuamente a tu oponente para dejarlo inconsciente el tiempo suficiente para poder escapar de la jaula al presionar C Arriba en el Control Pad.

Tengo un par de dudas en Resident Evil para Nintendo GameCube. Espero que me puedan ayudar.

Javier Olivares Morales

-¿Cómo elimino al zombie con tentáculos y joroba?

Lisa Trevor es el zombie de quien hablas; te recomendamos equipar tu arma normal o el Magnum Revolver si te causa demasiados problemas. La mejor técnica es mantenerte en movimiento para que no tenga oportunidad de hacerte daño. Dispárale cuando se acerque a ti; ahora corre y empuja las cuatro estatuas para eliminarla de una vez por todas. Si elegiste a Jill, en un momento del juego puedes devolverle su arma a Barry o quedártela. Si la conservas, él morirá; pero si se la regresas, te ayudará a acabar con Lisa en esta batalla. Pero si escogiste a Chris, cuando llegues a esta parte, el buen Wesker será tu compañero al enfrentar a este jefe.



-¿Para qué sirven la Jewelry Box, el V-Jolt, los medallones (águila y lobo) y el Stone Ring?

Existen tres Jewelry Boxes en el juego; te vamos a decir para qué sirve cada una de ellas.

Jewelry Box (Death Mask)

Esta se encuentra en la Armory. Debes resolver el puzzle donde empujas a las armaduras a los ductos de ventilación para obtenerla. Examina ambos lados y la caja se abrirá, dándote la Death Mask.

Jewelry Box (Brooch)

La segunda se encuentra en el Mirror Room, al que llegas por el Science Room que está detrás de la puerta cerrada en el Main Hall. Para abrirla, necesitas la Red Gemstone.

Jewelry Box (Ring)

Esta otra caja está en el área después de "The Monster" y la puerta lanzallamas. No hay más ciencia que examinarla, sin puzzles ni retos.

Red Gemstone

Ésta y la Yellow Gemstone se encuentran en el Trophy Room, en el segundo piso. Si apagas la luz del cuarto, notarás que los ojos de los dos trofeos brillan; son las gemas que necesitas. Ahora sí puedes combinar la Red Gemstone con la Jewelry Box para obtener el Brooch.



V-Jolt

Con Jill, ya que tienes este *item*, dirígete al Aqua Ring donde están las raíces de la Plant 42 y úsalo ahí. Cuando encuentres a la Plant 42, Barry te dará una mano y no tendrás que pelear contra la planta.

Si controlas a Chris, tienes que usar el V-Jolt a las raíces de la planta siendo Rebecca si Chris es atrapado por la planta. Esto pasa si no salvas a Richard del veneno de la serpiente.

Medal of Eagle/ Medal of Wolf

Esta medalla que obtuviste del Last Book vol. 1, te servirá después de tu escape del Altar que está en la piscina circular. Necesitas también la Medal of Wolf, la cual conseguiste en el Last Book vol. 2.

Stone Ring

Este anillo puede ser combinado con el Metal Object que encuentras en el Spencer Room para crear la segunda Stone and Metal Object. Ahora puedes tener la primera y usar ambas en la puerta debajo de las escaleras en el Main Hall para llegar al Altar.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas por correo ordinario o electrónico a las direcciones de nuestra revista, indicando que tu carta o mail va dirigido a esta sección. No importa si tus cuestiones son de juegos de antaño o nuevos, el chiste es ayudarte a terminarlos. ¡Hasta la próxima!




hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de



¡Inocente hasta que se pruebe lo contrario!

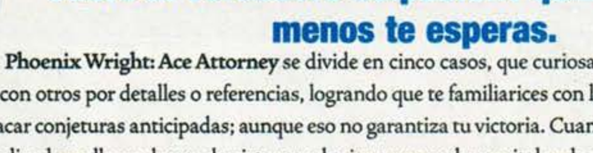
Cuando alguien está en problemas legales, no hay superhéroe que pueda defenderlo; bueno, tal vez Birdman lo haga, pero este no es el caso, así que necesitarás a un verdadero abogado de la talla de Johnnie Cochran el mismo que ganó el juicio de O. J. Simpson-; pero afróntalo, tendrías que vender tu colección de videojuegos para pagarle, así que mejor dale una oportunidad a Phoenix Wright, de seguro él buscará hasta por debajo de las piedras para evitar tus vacaciones patrocinadas por el gobierno, claro está, siempre y cuando seas inocente; porque lo eres... ¿o, no?

Todos de pie, se inicia la sesión

Capcom descansa de las peleas callejeras y legiones de zombis o robots que han popularizado su nombre, y ahora se dispone a conquistar otro mercado con **Phoenix Wright: Ace Attorney**, un título que tuvo sus raíces en el Game Boy Advance (Japón, 2001), bajo el nombre **Gyakuten Saiban** y que ahora transformará tu Nintendo DS en todo un juzgado, donde los homicidios son el tema principal. ¿Has visto las series televisivas **CSI** o **Law and Order**? Son programas de corte policíaco donde la investigación –y mira que a veces se sacan de la manga las evidencias- y la confrontación con los criminales te mantienen pegado al televisor por más tiempo que un maratón de Los Simpson. Así que en **Phoenix Wright** te vas a emocionar tanto con este título, que gritarás *"¡Objection!"* o *"¡Hold it!"* para defender a tu cliente mediante comando de voz.

Compañía: **Capcom.** • Desarrollador: **Capcom.** • Clasificación: **(ESRB): Teen.** • Categoría: **simulador/aventura.** Jugadores: **1.** • Fecha de salida: **noviembre 2005**

Todas las acciones las puedes controlar mediante el Stylus, o si lo prefieres, usando el pad y los botones del Nintendo DS.

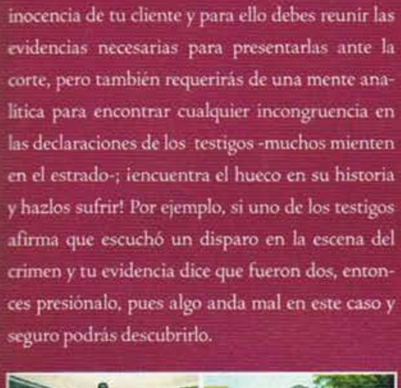


Toma el control de los casos más inusuales y descubre al verdadero culpable... quizá sea quien menos te esperas.

Phoenix Wright: Ace Attorney se divide en cinco casos, que curiosamente se entrelazan unos con otros por detalles o referencias, logrando que te familiarices con los personajes y así puedas sacar conjeturas anticipadas; aunque eso no garantiza tu victoria. Cuando se te asigne un trabajo, debes salir a las calles en busca de pistas; cualquier cosa puede ser vital en la corte, así que no demerites las evidencias. Al ser una novela gráfica, necesitas interactuar con las personas e incluso con la policía. Fíjate bien en sus palabras y, si es necesario, muéstrales algunos objetos que les hagan recordar el incidente. Como eres un novato, nunca está por demás una ayudadita y para ello cuentas con **Maya Fey**, quien a pesar de su corta edad te echará porras para salir avante de cada artimaña que use el fiscal. Capcom agregó detalles chistosos en los diálogos (llenos de sarcasmos) y en las expresiones de los personajes para que no te aburras mientras lees una tremenda cantidad de textos; además, como te mencionamos antes, la historia te llevará a través de diversos giros inesperados que te harán dudar de la confiabilidad del testimonio de tus clientes.

Cada juicio tiene un máximo de tres días según lo esta-bleció la corte. Si tienes pruebas, enséñalas, no te guardes nada o tu caso se derrumbará peor que un castillo hecho de cartas.

Sí, nosotros también pensamos que un juego de esta categoría no tendría mucho futuro, pero en cuanto prendimos el Nintendo DS, nos dimos cuenta de que, al igual que con **Trace Memory**, no darás crédito de lo bueno que está. Tu trabajo es demostrar la inocencia de tu cliente y para ello debes reunir las evidencias necesarias para presentarlas ante la corte, pero también requerirás de una mente analítica para encontrar cualquier incongruencia en las declaraciones de los testigos -muchos mienten en el estrado-; ¡encuentra el hueco en su historia y hazlos sufrir! Por ejemplo, si uno de los testigos afirma que escuchó un disparo en la escena del crimen y tu evidencia dice que fueron dos, entonces presiónalo, pues algo anda mal en este caso y seguro podrás descubrirlo.

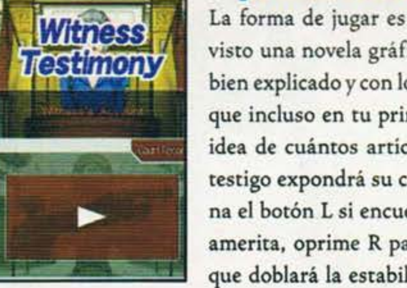




En la fase de investigación debes reunir todas las pistas posibles y entrevistar a los testigos. Ya en la corte, escucha los testimonios y refuta si escuchas algo raro; las evidencias serán tu mejor arma contra los mentirosos.



Ten cuidado con tus argumentos; si flaqueas, serás penalizado por el Juez...



La forma de jugar es realmente amigable, no importa si nunca habías visto una novela gráfica o tocado un videojuego; aquí tendrás todo tan bien explicado y con los menues de opciones perfectamente organizados, que incluso en tu primer caso harás temblar al fiscal sin siquiera tener idea de cuántos artículos tiene la Constitución. Primero que nada, el testigo expondrá su caso y después tú examinarás sus palabras; presiona el botón L si encuentras una falla en el testimonio, y si la ocasión lo amerita, oprime R para marcar una "objeción" y presenta la evidencia que doblará la estabilidad del testigo; pero cuidado... si le das pruebas falsas o equivocadas al juez, él te penalizará y borrará uno de los cinco signos de admiración que se muestran en pantalla; si los pierdes todos, prepárate para el fin de tu carrera, porque perderás inmediatamente el caso y tu cliente quedará tras las rejas.

Si eres bueno en la corte, tendrás más clientes; si no... prepárate para cambiar de giro

El primer episodio (*The First Turnabout*) es una especie de tutorial, que te mostrará la forma de manejar un caso de homicidio, recopilando pruebas y poniendo completa atención a los mínimos detalles que pueda decir el testigo o sospechoso. Aquí defenderás a **Larry Butz**, uno de tus cuates de la primaria que se la pasa en pura fiesta y conquistando modelos. Para su mala suerte, su novia es asesinada y a ojos del fiscal, **Larry** es el culpable. El episodio dos (*Turnabout Sisters*) será de cuestión personal porque la víctima es **Mia Fey** (tu Jefa), y las evidencias apuntarán directo a que la homicida fue **Maya Fey**, la pequeña hermana que sin vela en el entierro, quedó expuesta a tal situación; aquí te enfrentarás por primera vez a **Miles Edgeworth**, un fiscal de 24 años que hará todo por que el juez diga: "¡culpable!".



En el tercer episodio (*Turnabout Samurai*) le toca el turno a un Will Powers quien es protagonista de la serie Steel Samurai, un *show* para niños tan popular como los Power Rangers –al menos en el juego–. Lo acusan del homicidio de su coprotagonista, y según las evidencias, estas muestran su culpabilidad. Pero, ¿podrás demostrar que es un gran error? El cuarto episodio (*Turnabout Goodbyes*) es extraordinario; para este punto ya llevas la experiencia suficiente y en verdad la vas a necesitar. Curiosamente el acusado es Miles Edgeworth, quien según la evidencia, le disparó a quemarropa a un tipo en el lago. Si te gustan los giros de historia, aquí quedarás fascinado; el capítulo es bastante extenso y requerirá de mucha investigación si es que quieres que tu amigo-adversario quede libre de toda culpa. Por último, el quinto episodio (*Rise from the Ashes*) pondrá a prueba tus habilidades, al tratar de defender a Lana Skye, fiscal de distrito que, al igual que Edgeworth, será juzgada por un supuesto homicidio con arma blanca. A diferencia de los casos anteriores, aquí usarás sofisticadas técnicas de investigación que hacen más partícipe al *Stylus*.











Personajes

Phoenix Wright

Nick, como le dicen sus cuates, es el personaje principal y aunque su experiencia es nula, tendrá que lucirse en su primer caso para salvar el pellejo de su amigo. Su tenacidad hará trizas la estrategia del fiscal, pero también lo pondrán a temblar con ciertas trampas.

Mia Fey

Una muy buena abogada, que a sus 27 años, ya dirige su propio buró y es considerada una de las mejores –hasta su homicidio en el capítulo dos–. Ella se ha encargado de enseñarle las técnicas del oficio a **Phoenix** e incluso lo seguirá haciendo mediante su espíritu.

Maya Fey

Después de lo ocurrido a su hermana, ella decide quedarse y ayudar a **Phoenix** valiéndose de sus poderes psíquicos. **Maya** apenas tiene 17 años y aún no termina su aprendizaje espiritual, pero será el medio perfecto para que **Mia** aparezca y ayude a **Wright**.

Miles Edgeworth

Él se volvió fiscal a la edad de 20 años y ahora, a sus 24, es conocido por su impecable carrera. **Miles** usará cualquier medida necesaria para obtener el veredicto de culpable, pero hay algo en su pasado que explica su frialdad ante la corte. ¿Podrás averiguar qué es?

Dick Gumshoe

Un paladín de la justicia lleno de buen humor que te ayudará a resolver tus casos, pero ocasionalmente comete varios errores. A sus 30 años es pieza clave del departamento de homicidios y siente un profundo respeto y fraternidad por el fiscal **Edgeworth**.











Ranking

1 — 10

Master 9.0

Desde la salida de este juego, me llamó mucho la atención, ya que casi, casi dicen "prohibido jugarse fuera de Japón", y no sabía cómo iban a adaptar el concepto para que fuera bien recibido; pero la traducción de los textos se hizo teniendo en mente el humor americano, por lo que no existió problema alguno. La manera en la que se desarrolla cada caso es única, y debes mantenerte atento para que puedas objetar correctamente. Lo recomiendo bastante, me gustó mucho, no al nivel de *Trace Memory*, pero es estupendo.



Crow 9.5

¡Objeción! Según Master, **Trace Memory** es mejor que **Phoenix Wright**, pero son temáticas diferentes y cada uno es bueno, aunque me inclino más por **PW**. A lo largo del juego, pasarás horas sacándole brillo a tu cerebro para resolver los crímenes, involucrándote con los personajes tanto que incluso dudarás de su inocencia. Gráficamente no hay mucho que decir; son múltiples fotografías con animaciones ocasionales que enfatizan las acciones de los involucrados. En verdad te lo recomiendo; seguro no te arrepentirás.



Panteón 9.0

Una de tantas virtudes de los videojuegos es que puedes ser un héroe, villano, doctor, corredor de autos, peleador e inclusive, un abogado. Si quieres un descanso de tantos disparos, espadas y demás, dale una oportunidad al excelente **Phoenix Wright**. Verás que no podrás soltarlo sino hasta acabar con todos los interesantes casos que te presenta. Capcom demuestra una vez más que no se necesita lujo de violencia para presentarte una buena opción que no dudo en recomendarte.

pancho movil

tonos polifónicos

$ 13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres
Envía la clave de tu tono al 25888

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560659	Jingle Bells	Navidad
4560660	Adeste Fideles	Navidad
4560860	¡HIT! Angel	Yuridia
4560662	¡HIT! Rodolfo el Reno	Navidad
4560663	La Tortura	Shakira y A. Sanz
4560664	La Mano de Dios (Maradona)	Rodrigo
4560905	¡HIT! Don	Miranda
4560666	Dancing Queen	Abba
4560725	¡HIT! Sergio el Bailador	Bronco
4560668	Beetlejuice	Cine

EXITOS ESPAÑOL

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No	Shakira
4560812	Amor a Medias	Ha-Ash
4560677	Por Besarte	Lu
4560681	¡HIT! Sálvame	RBD
4560682	Gasolina	Daddy Yankee
4560669	Na Na Na (Mi Dulce Niña)	Kumbia Kings
4560670	Yo Quisiera Ser	Reik
4560671	¡HIT! Dragostea Din Tei	O-zone
4560672	Muriendo Lento	Belinda y Moderatto
4560685	Quemándome de Amor	Moderatto

JUEGOS

CLAVE	SONIDO
4560713	¡HIT! Halo2
4560714	¡HIT! PacMan
4560715	¡HIT! Mario Bros
4560716	¡HIT! Final Fantasy XI
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4560720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider
4560744	Alone in the Dark
4560745	Gran Turismo
4560746	Mortal Kombat
4560747	Prince of Persia
4560748	Rambo
4560749	Mega Man
4560750	Starforce
4560751	¡HIT! Resident Evil 3
4560752	Street Fighter
4560753	Pengo
4560667	¡HIT! Zelda

ROCK

CLAVE	SONIDO	ARTISTA
4560733	We're the Champions	Queen
4560734	All you Need is Love	Beatles
4560735	Pachuco	Maldita Vecindad
4560736	Crazy Frog	Axel F
4560737	Seven Nation Army	White Stripe
4560738	In da Club	50 Cent
4560739	Ingrata	Café Tacuba
4560700	Hotel California	the Eagles
4560741	Losing My Religion	REM
4560742	Triste Canción	TRI

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560688	Incomplete	Backstreet Boys
4560689	¡HIT! Hollaback Girl	Gwen Stefani
4560690	Don't Phunk With My Heart	Black Eyed Peas
4560691	He Wasn't	Avril Lavigne
4560692	Beautiful	Moby
4560693	PIMP	50 Cent
4560694	Speed of Sound	Cold Play
4560695	Baby One More Time	Britney Spears
4560696	New York New York	Frank Sinatra
4560697	She Will be Love	Maroon 5

CINE Y TV

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4560703	¡HIT! I Like to Move it	4560708	StarWars
4560704	20Th Century Fox	4560709	Siempre Cola
4560705	Los Locos Adams	4560710	Batman
4560668	Beetlejuice	4560711	¡HIT! Harry Potter
4560707	Mision Imposible	4560712	Looney Tunes

panchos

¡Diviértete con los Pancho-animados!







DJ PANCHO1	DJ PANCHO2	PANCHO ANTRO	PUNCHIS	QUE PACHO	TORNA
CLAVE: 4560006	CLAVE: 4560007	CLAVE: 4560008	CLAVE: 4560009	CLAVE: 4560010	CLAVE: 4560011

ENVIA la clave de tu imagen al 25888

$13.00 + iva

HORÓSCOPOS

Por sólo $5.00* recibe la predicción de tu signo

Envía un 45 seguido de las 3 primeras letras de tu signo al 25552

Ejemplo para Tauro: 45TAU



Suscríbete por $43.47* y recibirás predicciones diarias en tu celular durante un mes.

Envía un 45 seguido de las 3 primeras letras de tu signo al 85588

*+ iva

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...

CLAVE	TONO
4560650	Que pachó... qué pachó...
4560651	Quiubolax!
4560656	Pancho Reggaeton

ENVIA la clave de tu imagen al 25888

$13.00 + iva

Aplican para modelos compatibles con sonidos reales. Revisa la compatibilidad de tu teléfono en www.panchomovil.com

¿Qué pachó? Visítame en www.panchomovil.com y gana increíbles premios

BOMBAS



Diviértete con el picoso doble sentido del sureste Méxicano

Envía 4560014 al 25552

$ 5.00 + iva

CHISTES

Descarga miles de carcajadas

Envía 4560015 al 25552

$ 5.00 + iva

¿CÓMO SE DICE...

Suegra en alemán? y más... Descúbrelo y muérete de la risa

Envía 4560016 al 25552

$ 5.00 + iva

MUSICA ELECTRÓNICA ¡NUEVO!

CLAVE	CANCION	ARTISTA	CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560892	Ángel	Paul Van Dyk	4560898	Zombie Nation	Kemkraft 400
4560893	Protect	DJ Sakin	4560899	Trouble With Coldplay	RWEngle
4560894	Feel the Beat	Darude	4560900	What a Feeling	DJ BOBO
4560895	Gonna Make You Sweat	C+C Music Factory	4560901	Take Control	DJ BOBO
4560896	Lost Witness	7 Colours	4560902	Together	DJ BOBO
4560897	Avenue	Paul Van Dyk	4560903	All Right	Jamiroquai

tonos reales

CROAK

Aplican para modelos compatibles con sonidos reales. Revisa la compatibilidad de tu teléfono en www.Panchomovil.Com

Envía la clave de tu tono al 25888

$ 13.00 + iva

CLAVE	SONIDO	DESCRIPCION
4560622	¡HIT! Gallego	Personajes
4560621	¡HIT! Chica Sexy	Personajes
4560624	Argentino	Personajes
4560625	Perro	Animales
4560626	Caballo	Animales
4560627	Pájaro	Animales
4560628	¡HIT! Rana	Animales

CLAVE	SONIDO	DESCRIPCION
4560632	Guajolote	Animales
4560633	¡HIT! Burro	Animales
4560634	Tamales	Mi Ciudad
4560639	Hay Camotes	Mi Ciudad
4560637	Vendedor de Metro	Mi Ciudad
4560640	Pásele hay Lugares	Mi Ciudad
4560643	Viene Viene...	Mi Ciudad

imágenes

Envía la clave de tu imagen al 25888

$ 13.00 + iva

Busca la clave de la imagen que quieres

4560203 4560057 4560068 4560086 4560087 4560088 4560142 4501134 4560143 4560145 4560146 4560147









4560148 4560149 4560150 4560185 4560188 4560191 4560207 4501784 4560209 4560218 4560221 4560222






4560223 4560232 4560281 4560300 4560303 4560607 4560308 4560310 4560317 4560320 4560321 4560322











4560345 4560418 4560421 4560422 4560921 4560922 4560919 4560923 4560533 4560337 4560362 4560091

Para descargar imágenes a color, tonos reales y tonos polifónicos se debe tener WAP configurado correctamente y ser compatible. Equipos compatibles con imágenes a color: Panasonic G60, EB-X500, Sony Ericsson Z200, Motorola C384, V180, M551, C381, Nokia 2600, 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6820, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, Sendo S601, BenQ M100, M300, S670C, Pantech G300, G700, LG G4050, C1300, Samsung SGH-X105, SGH-C207, S300, Sony Ericsson Z500, T610, K500, Z600, Motorola E365, Telit G83, Alcatel OT557, OT756, Sagem myX-6, myX-7, Pantech G510, GB210, GB310, LG MG200, L1400, Samsung S100, V200, SGH-X426, SGH-E630, E316, E715, Nokia 3650, N-gage, 6600, 7610, Motorola V400, Sony Ericsson K700, K750, S700, S710a, P800, P900, P910a. Equipos que soportan Polifónicos: Siemens A56, S55, SL55, A60, C60, MC60, C65, CF62, CX65, M65, Sagem myX-2, myX-5, myX-6, Sony Ericsson T290, T226, Z200, Z500, T610, S700, S710a, Z600, K700, K750, P800, P900, P910a, Panasonic A100, A101, GD55, EB-A102, G60, EB-X500, G51, X300, GD88, Motorola V180, C381, E365, E380, C650, V400, C156, C350, Sendo M551, S601, C156, C350, Nokia 2600 3100, 3120, 3300, 6100, 6820, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, 3650, N-Gage, 6600, 7610, BenQ M100, M300, S670C, Pantech G300, G700, G510, GB210, GB310, LG G4050, C1300, MG200, L1400, G1500, G4010, Samsung SGH-X105, SGH-C207, S300, S100, V200, SGH-X426, SGH-E630, E316, E715, SGH-N707, Alcatel OT557, OT756, OT332. Equipos que soportan Reales y Especiales: Alcatel OT756, Panasonic EB-X500, Motorola C650, E365, V180, Nokia 3300, 6230, N-Gage, 7610, 6600, Sony Ericsson S700, S710a, K700, K500, P800, P900, P910a. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable del servicio, contenido ni de la publicidad. Pancho Movil no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no sean imputables a la misma, así como los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada de forma confidencial. Teléfono de atención al cliente: 01-800-726-24-69. Servicio exclusivo para usuarios Telcel.

Atención a Clientes
10:00 am a 6:00 pm
Del Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior de la República Mexicana
01.800.PANCHOZ

Uno con el control

Por **Master**

¡Hola! ¿Cómo han estado? Espero que muy bien, y sobre todo perfeccionando sus técnicas de juego. Este mes es el que más me gusta de todo el año, ya que además del ambiente mágico usual de la temporada decembrina, es cuando todas las compañías lanzan sus cartas fuertes, y como ejemplo tenemos Animal Crossing Wild World, Final Fantasy IV y King Kong, aunque hubiera preferido una Navidad, como aquella de 1998, recorriendo Hyrule... pero, bueno, ya pronto será. En esta ocasión, entre las jugadas que les preparé se encuentra un par cortesía de uno de los lectores de esta sección, que estoy seguro les van a ser de bastante utilidad, además de que los dejará con la boca abierta.

Uno de los títulos que más disfruto jugar con mis amigos es **F-Zero GX** para Nintendo GameCube, y creía que lo conocía todo de él, pero por fortuna me equivoqué. Mi buen amigo José David García Domínguez "Pilot" me mandó un video con unas técnicas asombrosas que quiere compartir con todos ustedes. Cabe destacar que José se colocó como el mejor jugador en el mundo de este título, constatado en la página oficial del juego, por lo que siendo mexicano nos debe dar orgullo.

Como una serpiente



Está técnica te permite alcanzar velocidades de hasta 2000 km/h; lo que tienes que hacer es elegir a una de la naves pesadas del juego; luego, en la pantalla donde ajustas las condiciones de tu nave, pon la aceleración al máximo. Justo al iniciar la carrera, comienza a acelerar, al mismo tiempo que presionas Izquierda en el control más el botón L y después Derecha más el botón R; hazlo de manera rápida, pero rítmica. Si todo sale bien, tu nave tomará una velocidad increíble, con lo que los demás competidores no te verán ni el polvo.

Resbálate a propósito



¿Has notado que cuando chocas en los bordes de algunas pistas, rebotas un poco? Pues ese pequeño impulso es lo que necesitas para rebasar los 3000 km/h... sí, estás leyendo bien, no es un error de impresión; sólo debes ser muy preciso al utilizar la técnica que enseguida te explicaré. Obviamente, lo primero que debes checar es que la pista que vas a correr tenga las características apropiadas, es decir, algún borde; ahora bien, realiza a la inversa los pasos de la jugada anterior, es decir, Izquierda R, y Derecha L. Y cuando veas algún tramo de la pista donde ésta esté partida o con una curva, aprovéchala para rebotar e impulsarte.

¡No lo sueltes!



La estrategia que te voy a dar a continuación es para Super Smash Bros. Meele. Y la puedes emplear casi con cualquier personaje, aunque yo te recomiendo a **Samus** o a **Link**. Cuando estés cerca de tu rival, atácalo con el combo que realizan al presionar tres veces el botón A, pero en el último momento oprime Z para agarrarlo y darle otros golpes; ahora lánzalo hacia el frente y repite las jugada hasta que el porcentaje de tu enemigo te lo permita, ya que cuando esté muy alto, ya no vas a poder "atraparlo".



Kyo Kusanagi

Es el miembro más joven de la familia **Kusanagi**, y uno de los más letales adversarios en este título. Debido a los movimientos tan variados que puedes realizar con él, eres capaz de "asfixiar" a tu oponente y así conectarle combos como estos dos:

Combo 1

Este combo es de mis favoritos, y lo puedes realizar también en las versiones de Arcadia del juego. Corre hacia tu enemigo, presiona "golpe fuerte" e inmediatamente después marca una "U" hacia el frente con cualquier patada; y justo cuando le pegues, presiona el botón de patada otra vez (con esto lo vas a elevar); y cuando toques el piso, marca una "U" hacia atrás y otra hacia adelante más cualquier golpe; con esto le darás una "cálida" bienvenida al suelo.



Combo 2

Este combo es una variante del anterior y necesitas tener de *striker* a **Yuri**. Cerca de un extremo conéctale un golpe fuerte a tu contrario; después presiona patada débil, y justo en ese instante, llama a **Yuri** para que eleve a tu rival; ahora sólo mide bien el momento en el que caiga, y marca cualquier poder, aunque te recomiendo el de "ola de serpiente", es decir, una "U" hacia atrás y luego al frente con golpe.



La serie The King of Fighters es una de las más respetadas dentro de los juegos de pelea gracias a su gameplay, ya que te permite realizar varios tipos de combinaciones; y para muestra aquí te enseño algunos combos de este juegazo de pelea en su versión para el Game Boy Advance, King Of Fighters EX2: Howling Blood.

Iory Yagami

Este es de los personajes más rápidos del juego, lo que, aunado a sus movimientos tan confusos, permite combos muy espectaculares, como el que te voy a mostrar enseguida, con el cual, de marcarlo bien, tienes asegurada la victoria.

Al igual que para el segundo combo con **Kyo**, necesitas a **Yuri** de *striker*. Salta hacia tu rival, como si quisieras llegar del otro lado; pero justo cuando estés arriba de él, presiona atrás y patada débil al caer; enseguida oprime dos veces golpe débil, el último con la dirección hacia atrás; justo ahí pide la ayuda de **Yuri** para elevarlo, y al caer marca el poder de desesperación que es una "U" hacia adelante y una hacia atrás con cualquier golpe.



Terry Bogard

Con tan sólo escuchar su nombre, ya sabes que cualquier cosa puede pasar en el área de pelea. Este vagabundo es uno de los personajes más poderosos que se hayan creado para cualquier juego de pelea; y si lo dudas, checa esta combinación.

Este combo es muy sencillo de realizar, pero gracias a la cantidad de energía que baja, resulta muy efectivo. Primero corre hacia tu rival y enfrente de él presiona golpe fuerte, pero asegúrate que entre doble; después oprime golpe débil y finaliza con un **Power Geiser** o con **Buster Wolf**; si no tienes aún tu poder de desesperación, puedes marcar un **Burning knuckles**.



Todo es posible

Hace unas semanas recibí un correo que me llamó mucho la atención; era de nuestra lectora Araceli Guerrero Romo. El caso es que decía que ya no iba a jugar Super Smash Bros. nunca más, porque siempre que lo hacía perdía, y como sus amigos y su novio tenían más experiencia que ella, mencionaba que era imposible que los venciera alguna vez. Bien, mi querida Araceli, te voy a contar una anécdota que espero te ayude, y no sólo a ti, sino también a todos los lectores que sientan algo similar. Cuando salió **KOF 95** en Arcadias, siempre que iba a retar, perdía; pero eso no era lo importante, sino la forma en cómo me ganaban; "no podía meter ni las manos cuando ya me habían puesto como camote". Pasó el tiempo y seguía sin poder ganar, así que decidí cambiar la estrategia; al llegar al local, me quedaba viendo cómo jugaban los chavos que siempre me ganaban, y así, poco a poco, aprendí sus técnicas, esperaba a que se fueran y practicaba con mi hermano, hasta que así, a base de empeño y dedicación, gané. Después todo fue muy diferente... ¡nadie me podía sacar! Lo que quiero decir con la historia anterior es que dándote por vencida no conseguirás nada; practica, observa las jugadas de tus amigos, y en menos de lo que crees revertirás la situación. ¡Ánimo!



Espero que les haya gustado la sección este mes, así como las jugadas publicadas. Ya saben que cualquier duda o aclaración pueden hacerla llegar a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Antes de despedirme, quiero desearles a todos una Feliz Navidad y un Próspero Año Nuevo en compañía de sus seres queridos. Y recuerden que en esta temporada, nada es imposible; la magia está en el aire.

Centro de ENTRENAMIENTO

Torneos regionales de Pokémon TCG

¡Hola, entrenador! Yo te prometí en el Cementerio pasado una sorpresa para todos los fans de la fiebre amarilla, y aquí está. Como me han preguntado mucho acerca de dónde pueden conocer a más amigos que jueguen Pokémon TCG, y a la vez demostrar sus habilidades en este divertido juego de cartas, me puse en contacto con mi gran amigo Ives Rountree, para que me comentara acerca de los mejores torneos de TCG, y de paso, decidí hacerle una pequeña entrevista. Pero eso no es todo: sigue leyendo y verás a qué me refiero.

Lo original es lo mejor

Para aquellos que no lo conocen, mi amigo Ives Rountree es toda una autoridad en **Pokémon** y en muchos tipos de **Trading Card Games**; en los eventos regionales, él es el organizador de eventos premier y juez central. Seguramente te preguntarás qué tienen en especial estas competencias; pues déjame decirte que son los torneos oficiales de **Pokémon** USA Inc., de manera que no se trata de una cosa de aficionados.



Todo en forma

En estos eventos se sigue el reglamento vigente y se aplican todas las normas estipuladas del juego. Para mantener el control y el orden, hay muchos jueces vigilando que no haya trampas durante los encuentros entre duelistas. También se encargan de que todos los *decks* de los participantes cumplan con los requerimientos básicos y que no estén fuera del estándar. Y sí, puedes llevar tu propio *deck* para jugar.



¿Qué pasa si gano?

Los torneos básicos son estatales, en diversas ciudades de la República Mexicana. Después de pasar varias eliminatorias, cada ganador estatal obtiene ciertos premios y la oportunidad de enfrentarse a los demás vencedores de las otras entidades en el certamen nacional; y además se le otorga un bono adicional para que pueda asistir sin problemas al evento. De igual manera, puede llegar a participar en el mundial de **Pokémon**.

Diciembre	Enero
•3 Aguascalientes	•7 Guadalajara
•4 Valle de Bravo	•8 Zapopan
•10 Querétaro	•14 DF Norte
•11 Morelia	•15 DF Sur
•16 Cuernavaca	
•17 Coacalco	
•18 Toluca	
•20 Cd. del Carmen	
•21 Cancún	
•22 Acapulco	

torchic

Fechas

Así que ya lo sabes: si eres bueno en **Pokémon TCG**, no lo dudes y participa en alguno de los torneos estatales; quién sabe, tal vez puedas enfrentar a jugadores de otros países y ver hasta dónde puedes llegar. Aquí están las fechas de los próximos eventos; si tienes alguna duda, visita: pokemex.com y encontrarás más información.

Entrevista • Ives Rountree

Panteón: Desde la llegada del fenómeno **Pokémon** a México, la cantidad de fans ha crecido enormemente. ¿Crees que el éxito radica en la genialidad de los juegos o en la incursión a otros tipos de entretenimiento como la televisión, las tarjetas y los juguetes?

Ives: Evidentemente la alta calidad en los juegos ha jugado un papel fundamental en el fenómeno, pero sería un poco torpe el dejar de lado el apoyo que recibió la saga **Pokémon** a través de diversos medios, especialmente la televisión. Es prácticamente nulo el número de fans de **Pokémon** que no conozcan al equipo **Rocket** versión T.V., o no hayan conocido un nuevo **Pokémon** a través de la serie televisiva; pero tampoco es despreciable el número de adeptos que se han unido gracias a expresiones menos masivas como el juego de cartas, los juguetes, los juegos de mesa, las películas y muchos otros más; así que le daría más el peso del fenómeno a éstos, sin desacreditar la magnificencia de los videojuegos.



Ives, firmando autógrafos

Panteón: Muchos *Pokéfans* piensan que los videojuegos han perdido un poco de brillo, al lanzar tantas y tantas versiones; y por ello, prefieren el **Trading Card Game**, pues simplemente son actualizaciones del mismo juego y no queda obsoleto. ¿Cuál es tu opinión al respecto?

Ives: La temática central de **Pokémon** en los videojuegos ha sido explotada muchas veces ya, y no sólo por Nintendo; copias, clones y miles de versiones han empobrecido un poco el núcleo del juego, aunque sigue siendo sumamente adictivo; pero el hecho fundamental se sostiene; pero para mantener fresco el concepto se requerirían más opciones. Aun hoy, con los más de 386 pequeños seres que habitan en las versiones de Game Boy, las opciones para elaborar estrategias son medianamente reducidas; es aquí donde las cartas tienen su mayor ventaja; cada expansión consta de alrededor de unas 100 cartas, y éstas surgen aproximadamente de cada 3 meses, lo cual significa que hay un número cercano a las 400 nuevas por año, sin contar las tarjetas promocionales o apariciones especiales, lo cual le otorga al **TCG** una mayor amplitud de posibilidades, permitiéndole ser mucho más fresco y dinámico.

Panteón: ¿Prefieres jugar **Pokémon TCG** o los videojuegos, y por qué?
Ives: En lo personal prefiero jugar el **TCG**, porque es obligatorio hacerlo con alguien. En todos mis años como videojugador, descubrí que poco a poco me alienaba de la sociedad, y el **TCG** me permitió recobrar algunas de las facultades sociales que había perdido con el tiempo en mi cuarto a solas; no por esto digo que sea malo jugar videojuegos; adoro jugarlos; pero si se presenta el caso, prefiero jugar **TCG**.

Panteón: ¿Qué tanto se ha incrementado la asistencia de los torneos desde que comenzaste a dirigirlos en nuestro país?
Ives: Pues ese punto es muy especial para mí. Al iniciar, los torneos más grandes que había eran de poco menos de 30 jugadores, y a la fecha tenemos numerosos torneos de más de 100, y nuestro certamen nacional pasado fue de casi 300; la cifra va en aumento y pensamos que tendremos muchos más participantes este año.

Panteón: ¿En qué partes de la República Mexicana se llevan a cabo los torneos más importantes y grandes?
Ives: El más importante es el nacional, y se lleva a cabo en el DF; pero tenemos campeonatos estatales y de ciudad en diversas entidades como Jalisco, Nuevo León, Guanajuato, Quintana Roo, Veracruz, Aguascalientes y muchas otras más.

Panteón: Los aficionados al mundo del **TCG** hablan de que cada juego tiene un "tiempo de vida"; es decir, se conservan en la popularidad por un período y dejan de jugarlos por alguna razón. ¿Cuáles son las principales causas de esto?
Ives: Pues esta teoría ha venido en desuso; antes se le llamaba tiempo de vida al período que el juego estaría "de moda", y tras esta temporada, éste desaparecería. Ha habido varios casos donde esto pasa, pero **Pokémon** ha demostrado que no tiene final cercano; aunque el fenómeno no cuenta con la fuerza que tuvo en sus inicios, sigue teniendo una importante base de fanáticos fieles quienes no dejarán que el juego vea su fin.

Panteón: Hablando del tiempo de vida de cada **TCG**, ¿cuánto tiempo le estimas que le quede a **Pokémon TCG**?
Ives: Uno de los factores más importantes para determinar el tiempo de vida de un juego es ver los apoyos que el Juego Organizado le plantea a los duelistas, y hoy día **Pokémon** es uno de los que tiene un sistema más organizado, y a la vez generoso, tanto para los jugadores como para los jueces y organizadores; así que bajo esta premisa, el juego de cartas no parece tener un fin cercano.

Panteón: ¿Los torneos emplean una misma logística siempre o cambian entre un año y el siguiente?
Ives: Hay normas que siempre se usan, como el pareo estilo suizo, donde siempre enfrentarás a un participante que tenga un nivel cercano al tuyo; pero sí hay reglas que cambian por años, y la más importante es la de la rotación de expansiones; esto se refiere a qué cartas se pueden y cuáles no se pueden usar en los eventos. Este año usamos el formato llamado "HL-on" y significa el podar usar cartas que hayan sido impresas desde la expansión llamada **Ex: Hidden Legends**.

Panteón: ¿Existe alguna diferencia entre los torneos en México y los de otros países como Estados Unidos?
Ives: Generalmente no, ya que al ser parte de América del norte, usamos el mismo formato; a veces hay algunos cambios, pero suelen ser sumamente pequeños. Con los que tenemos más diferencias suelen ser los países europeos. Estos cambios se deben principalmente a que el Juego Organizado es responsabilidad del distribuidor de cada zona, lo que le permite a cada uno adaptar los programas según sean necesarios en cada región.

Panteón: ¿Existen planes para extender los torneos a otros estados de la República Mexicana?
Ives: Constantemente nos encontramos expandiendo el número de territorios donde se llevan a cabo los torneos; este año serán 22 campeonatos de ciudad, que, comparados con los 16 que hicimos el año pasado, hablan de un crecimiento significativo, el cual esperamos poder prolongar e incrementar sucesivamente.

Panteón: Muchas gracias por tu tiempo, Ives. Muy pronto estaremos viéndonos para cubrir los eventos y enfrentarnos en un duelo de **TCG**.
Ives: ¡Claro! ¡Pero tendrás que llevar algo más poderoso que tu **Kabuto**!

Pokémon para rato

Con esto concluimos la visita y el Centro de Entrenamiento de este mes; recuerda que esta no será la última vez que hablaremos con el buen Ives. También me daré unas vueltas por los eventos para darle seguimiento y que estés bien enterado de lo relacionado con **Pokémon** en nuestro país. Recuerda que puedes enviarme tus dudas y comentarios a: panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto; Centro de Entrenamiento. ¡Hasta la próxima!

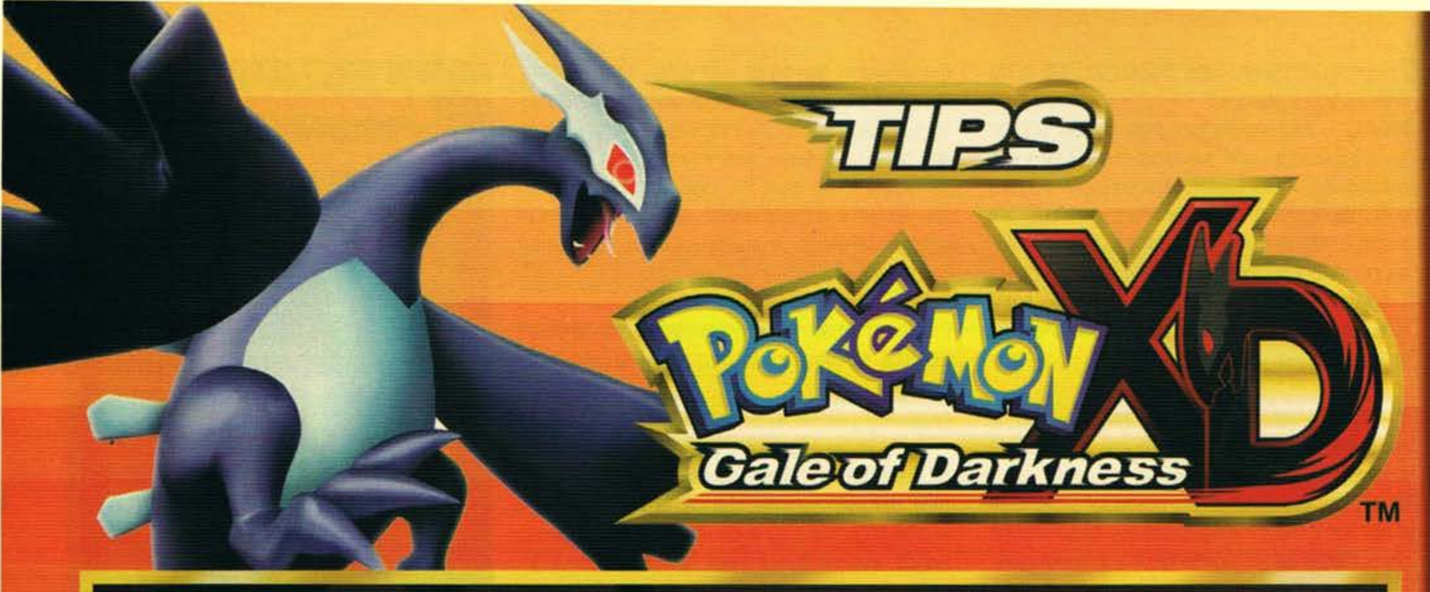
¡Gánate un Nintendo DS!

Esto de los torneos está genial, ¡así como esta pequeña trivia para que puedas ganarte un Nintendo DS, cortesía de mi amigo Ives Rountree! Lo único que tienes que hacer es contestar correctamente las preguntas y enviarlas vía correo electrónico el día señalado, y podrás tener en tus manos este estupendo sistema portátil de videojuegos. Recibiré correos a mi cuenta: **panteon@clubnintendomx.com** solamente el 13 de diciembre de 2005, pero recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Me comunicaré con el ganador vía telefónica el día 15 de diciembre de 2005. Si resides en el D.F. y Área Metropolitana tendrás hasta el 23 de diciembre de 2005 para venir a recoger tu premio a las oficinas de la redacción, ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2°. piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes, de 10:00 AM a 2:00 PM. Tendrás que traer una identificación con copia. Si resultas ganador y resides en el interior de la república, no te preocupes: ¡te mando tu premio sin costo alguno! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia:

1. ¿Cuántas y cuáles fueron las primeras versiones en aparecer en Japón?
2. ¿Cómo se llama el creador de **Pokémon**?
3. ¿Cómo se conocen los personajes **Ash** y **Gary** en Japón y por qué?
4. Al final de uno de los primeros capítulos de la serie de TV, **Ash** ve a un **Pokémon** pasar volando; ¿cuál es?



A pesar de que los Pokémon son criaturas muy pacíficas, dentro de ellos esconden un gran poder, el cual siempre ha estado enfocado en ayudar a su entrenador, así como a sus semejantes. Pero, ¿qué sucedería si alguien lo usara para conseguir intereses personales, digamos, para conquistar el mundo? Pues esa es la historia de Gale of Darkness. Una enigmática corporación quiere tener control total sobre el planeta, y para lograrlo utiliza a un raro Lugia de color oscuro, a quien definen como Shadow Lugia; pero ¿cómo hicieron para que obtuviera ese color?; y lo más importante, ¿cómo impides que su plan se realice? Pero no te preocupes: a continuación te daremos algunos consejos para que tu aventura no sea tan complicada.

Pokémon HQ Lab

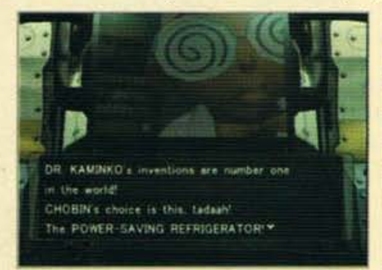
Al comienzo de la historia te encuentras dentro de un simulador en medio de una batalla; tu **Pokémon** es un **Salamance**; utiliza un par de veces el movimiento **Earthquake** y listo, empezarás con el pie derecho en el juego. Al salir del cuarto, dirígete a la derecha hasta llegar a un elevador; entra en él y a la izquierda está tu cuarto, donde hallarás tu **PDA**. Ahora bien, ya con tu nuevo "juguetito", sube al segundo piso, y en uno de los cuartos vas a ver a un señor debajo de un escritorio; habla con él y te indicará cuál será tu siguiente objetivo: encontrar a **Jovi**.





Kaminko's House

Cuando llegues a este lugar te vas a encontrar con un personaje de nombre **Chobin**, que no te va a dejar entrar a la mansión si antes no lo derrotas en un duelo **Pokémon**. La verdad es una batalla muy sencilla, y usando cualquier ataque la vas a ganar; sólo que no te confíes. Al ingresar a la casa, **Chobin** te va a dar una introducción de lo que él realiza ahí, además de comentarte de los inventos del Doctor **Kaminko**. Cuando termines de hablar con él, del lado izquierdo encontrarás al famoso Doctor con tu hermana **Jovi**. Platica con ella y regresa al laboratorio, donde los espera su mamá.





La Snag Machine

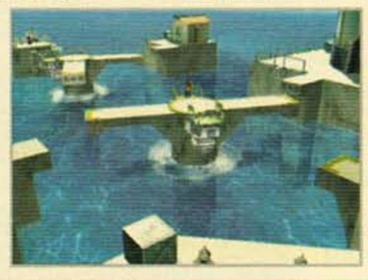
En el laboratorio, busca al Doctor **Krane**; él te va a dar un nuevo aparato para que puedas distinguir a los **Pokémon Shadow**, y justo en ese momento será secuestrado; corre hacia afuera y acepta el reto de uno de los hombres que tienen a **Krane**. Él usará un **Pokémon Shadow**; no dudes y lanza una **Pokeball** para capturarlo; lo malo es que aun con tu victoria se llevarán al Doctor. Ahora en una de las habitaciones de arriba vas a encontrar a **Lily**, quien te pedirá que vayas con tu hermana por una de las partes que les hacen falta para terminar la máquina de purificación.





Gateon Port

Por las prisas de **Jovi**, un entrenador de nombre **Zook** los reta a un duelo; él va a usar un **Pokémon Shadow**, pero en ese momento llegan tres misteriosos hombres que intervienen en la pelea y derrotan a **Zook**, y sin decir mucho, se retira. Avanza por el lado izquierdo, hasta que ubiques a un joven sobre un puente; corre hacia él y activará un mecanismo para girar unos puentes. Ve a la derecha, derrota al entrenador que está ahí y atrapa a su **Shadow Ledyba**. Ahora regresa a los puentes y juega un poco con los mecanismos del centro, para que puedas entrar a la torre. A la izquierda de los puentes está la tienda donde consigues la parte faltante de la máquina de purificación; cuando la tengas, regresa al laboratorio y prepárate para ir a buscar una reliquia **Pokémon**.





MT. Battle

Este lugar no es más que un punto de reunión para entrenadores, y tu misión aquí es encontrar a **Vander** para que te dé más pistas sobre el paradero de **Krane**. Entra al edificio que está en frente; del lado izquierdo utiliza la máquina revitalizadora para curar a tus **Pokémon**; ahora entra a la puerta del centro, vence a tres entrenadores y aparecerá Vander, quien te relatará lo que él conoce de la historia y te pedirá que vayas a **Mystery Facility**.





Agate Village

Dirígete al lado izquierdo de donde inicias; ahí verás una cueva secreta donde además de obtener una Pokeball, podrás enseñar un movimiento a alguno de tus Pokémon. Sal y del lado derecho, en la primera casa que veas, encontrarás a Eagun, quien está ansioso de que purifiques a tu primer Pokémon. Él te espera detrás del centro Pokémon. Si no ubicas el camino, está del lado izquierdo; es una pendiente. Abajo vas a entrar a la cueva, llena de entrenadores, pero no te preocupes, pues son muy fáciles de vencer y suben mucha experiencia a tus Pokémon. Al final volverás a ver a Eagun, quien querrá probar tus habilidades con un Pikachu. Cuando lo venzas, tendrás acceso a la piedra que purifica a los Pokémon Shadow; selecciona uno, purifícalo y ve a tu siguiente objetivo.





Mystery Facility

¿Quién dijo que para ser entrenador **Pokémon** se tiene que ser listo? Aquí tenemos seis claros ejemplos de que no es así, pero bueno, vence a este grupo de patéticos entrenadores multicolores y entra a la habitación de arriba a la izquierda; ahí encontrarás cajas con **Pokeballs** y un antídoto. Afuera, del lado derecho, hay un complejo; entrando verás una máquina para que cures a tus **Pokémon**; hazlo y continúa avanzando.

Al entrar a este edificio vas a pelear con varios entrenadores en cada entrada a algún elevador o acceso a escaleras, por lo que te recomendamos que cada que termines una batalla revises el status de sus **Pokémon** para que veas si es preferible cambiarlo o darle alguna poción. Por otro lado, te sugerimos que, antes de entrar, compres bastantes antídotos contra parálisis y envenenamiento, ya que de lo contrario esta parte se puede convertir en todo un dolor de cabeza.





En el primer piso vas a escuchar cómo dos personas intentan hacer que el Doctor **Krane** les diga los resultados de su investigación; pero como te debes imaginar, no va a ceder tan fácil. De ese cuarto, camina a la derecha y entra en el elevador que está ahí; cura a tus **Pokémon** y sigue avanzando hasta que llegues a una sala donde veas a dos científicos discutiendo; rétalos a un duelo para obtener una *ID card*; al ganarla, regresa al primer piso, y del lado izquierdo entra al elevador.





Vas a llegar donde tienen a **Krane**; pero antes de liberarlo, tienes que enseñarle modales a un último guardia, un **Ryhorn**, que es de los **Pokémon** que más daño te pueden causar; así que concentra todos tus ataques en él hasta vencerlo. En una de las esquinas de la habitación encuentras una **Leaf Stone**; tómala y sal de ahí. Te vas a tener que enfrentar con Lovrina, quien es una de las personas más involucradas en el misterio de los **Pokémon Shadow**; enséñale quién es mejor entrenador y conseguirás un disco con información acerca del tema; tómalo y regresa al laboratorio.





Vas a llegar para que te expliquen que por fin han podido crear una cámara de purificación, donde todos tus **Pokémon Shadow** regresarán a su forma original. Todo parece perfecto, ¿verdad? Pero no es así. Nadie encuentra al Doctor **Datan** por ningún lado y te pedirán que lo hagas; sigue a **Jovi**; ella te dirá que el científico ya no está en su habitación; en ese momento baja por el ascensor y sal del laboratorio; baja las escaleras y del lado derecho del camino vas a encontrar al Doctor, quien te contará más sobre los **Pokémon Shadow**. Te dará nuevos registros, además de encomendarte una nueva tarea.





Pyrite Town

En el edificio de ONBS, que se localiza en la parte norte del pueblo, tienes que encontrar a **Nett**, para lo cual debes hacer lo siguiente: entra a la organización, habla con la recepcionista y camina hacia la derecha; toma el elevador y entra en el primer cuarto que veas del segundo nivel; ahí te van a dar información para que **Nett** la descifre. Sal y camina hacia abajo; vas a ver un estudio de grabación; entra y habla con todas las personas del estudio, y sube al ascensor de la izquierda para llegar a la parte más alta del edificio. Hay un guardia de seguridad que no te va a dejar pasar, pero habla con él; al saber que vas de parte de **Krane**, te abrirá las puertas. **Nett** te va a decir que necesita tiempo para descubrir el significado de la información, por lo que tienes tiempo perfecto para ir a una nueva locación.



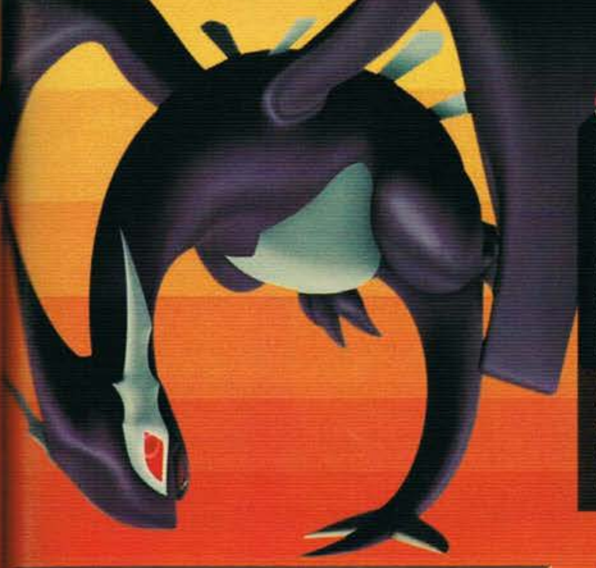


Deja un señuelo

Dirígete hacia **Rock Poké Spot**; ahí, un par de reporteros te va a enseñar cómo atrapar un **Pokémon** dejando carnadas, y para eso te van a regalar diez **Poke Snacks** para que puedas dejar una sobre la plataforma que está en el centro del escenario; y por si fuera poco, van a actualizar tu PDA para que te indique cuando un **Pokémon** haya sido víctima de su hambre y esté a punto de probar tu carnada. Ahora ve hacia Oasis **Poké Spot** y luego a **Cave Poké Spot**, donde antes de poder dejar algo, vas a tener que vencer a un estrafalario entrenador... pero, bueno, no te preocupes, que no opondrá mucha resistencia, pero te sugerimos llevar mínimo un par de pociones por aquello de las dudas.









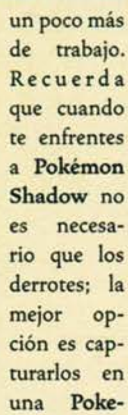
Los Pokémon Shadow

En este momento estamos seguros de que existen muchas dudas en tu mente, como si vas a pasar de año o si la selección llegará a semifinales en la próxima Copa del Mundo, pero la más insistente debe ser: ¿qué es un **Pokémon Shadow**? No te preocupes, nosotros te explicamos a qué se debe este término. Se les denomina así a los **Pokémon** que por medio de métodos científicos tienen las puertas de su corazón cerradas; esto quiere decir que la bondad ya no existe para ellos, por lo cual pelean sin ningún tipo de piedad. Su principal característica en este estado es que su poder aumenta, pero al mismo tiempo pueden no obedecer las órdenes de sus entrenadores.



Ahora debes regresar a la ONBS, ya que ha sido invadida por la gente que está detrás de los **Pokémon Shadow**. Lo que debes tomar muy en cuenta es que a pesar de que no oponen mucha resistencia, sí te bajan poco a poco **HP**, por lo que después de cada tres peleas tienes que revisar tu *Party* y ver quién necesita recuperar energía. Casi al llegar al último piso hay una máquina para que cures a tus **Pokémon**; hazlo, gana la siguiente batalla, sube las escaleras y baja de nuevo para que utilices la máquina otra vez, porque la pelea final te costará un poco más de trabajo. Recuerda que cuando te enfrentes a **Pokémon Shadow** no es necesario que los derrotes; la mejor opción es capturarlos en una **Pokeball**.





Características de los Pokémon Shadow

Para empezar, a un **Pokémon** de este tipo no lo puedes distinguir a simple vista; necesitas ubicarlo mediante la **Snag Machine**, que te permite identificar el aura de estas criaturas. Lo anterior es fundamental para que progreses en el título, ya que a diferencia de los juegos para el Game Boy Advance, tus **Pokémon** vas a tener que capturarlos de los demás entrenadores; sí, sabemos que esto normalmente no se puede, y de hecho sólo vas a tener oportunidad de hacerlo con los que sean de tipo **Shadow**. A este movimiento de "hurtar" **Pokémon** se le conoce como ***Snagging***.







Las reglas son las mismas que para atrapar a un **Pokémon** ordinario; una vez que lo hayas detectado, atácalo con movimientos que sepas no le van a causar mucho daño; el chiste es no terminar con su energía, sino dejarlo lo más débil posible. En ese momento selecciona de tu inventario una **Pokeball** y lánzala. Existen **Pokémon** que se resisten más que otros, pero por lo mismo, trata de estar preparado para estas situaciones y siempre lleva contigo algunas **Super Ball**; con ellas las probabilidades de atraparlos aumentan considerablemente.





Te hemos acompañado por la primera parte de este gran juego, pero lo que resta te corresponde a ti. Recuerda que lo que bien inicia, bien termina, y ahora te toca acabar este gran título.

Pero para que veas que no somos tan malos, vamos a dejarte con varios consejos y *tips* útiles para que puedas progresar sin ningún tipo de problema.



Ya lo atrapé... ¿ahora qué?

El cuidado que debes tener con estos **Pokémon** es diferente al que estás acostumbrado, ya que para empezar no le puedes dar ningún tipo de *item*, por decir algo, si estás en una batalla muy reñida y le quieres dar una poción a un **Pokémon** de este tipo, la va a rechazar; lo único que puedes hacer para que su **HP** se restaure es con ayuda de las máquinas que se encuentran en los **Pokémon Center**.



Los únicos movimientos que estas criaturas pueden aprender son los denominados **Shadow**; estas técnicas son muy efectivas contra cualquier tipo de **Pokémon**, aunque no sucede lo mismo con los de su misma clase, a los que no le harán ni cosquillas. Existen algunas otras cosas que no puedes hacerle a un **Pokémon Shadow**, como cambiar su *nickname*, alterar el orden se sus movimientos o borrarlos; pero quizá lo más importante de este punto es que no pueden participar en el **Versus Mode**, por lo que nunca los contemples para tu *Party* fuera de las batallas del modo de historia.







Carrera contra el tiempo

Después de usar por un tiempo a cualquier **Pokémon Shadow** en los combates, pueden entrar en **Reverse Mode**, ¿Qué quiere decir eso? Pues que no pueden controlar su poder y perderán energía en cada turno. Como ya te debes estar imaginando, no puedes usar nada para retirarles esta condición, ya que, para empezar, rechazan todo lo que les das. La única manera para evitar que los consuma esta condición es que los sustituyas de la pelea cuando veas que entraron en **Reverse Mode**, y luego de un par de turnos los regreses; de esta forma podrás aprovechar mejor su poder; y no regalarás energía.





Purificación de los Pokémon

Para que puedas abrir las puertas de los corazones de cualquier **Pokémon Shadow**, es necesario que cumplas con varios puntos importantes; el primero es llevar al **Pokémon** en tu *Party* siempre y usarlo para pelear, de tal manera que se sienta a gusto contigo, que se vaya sensibilizando; después de un tiempo, un mensaje te indicará que tu **Pokémon** está listo para pasar al siguiente punto de la purificación.



¿Recuerdas la pieza que buscamos en **Gateon Port**? Era para completar la cámara de purificación, que es esencial para completar el proceso. Al principio es un poco complicado entenderle a dicha cámara, ya que con los menúes es fácil enredarse, por lo que te vamos a explicar lo que debes hacer. Primero debes seleccionar el set donde quieres purificar a tus **Pokémon**; éstos se muestran en la parte alta de la pantalla; una vez seleccionado, presiona el botón Z para acceder a tu PC y elige 3 **Pokémon** normales para entrar a la cámara; ya por último elige al **Shadow**. Los **Pokémon** que no son **Shadow** ayudan al que sí lo es a purificarse; digamos que lo contagian de energía positiva. Para que sea más rápido el proceso, es recomendable que los **Pokémon** sean del mismo tipo. Una vez que haya terminado este paso, tienes que ir a **Agate Village**, a la piedra de la purificación, para que ésta esté completa.





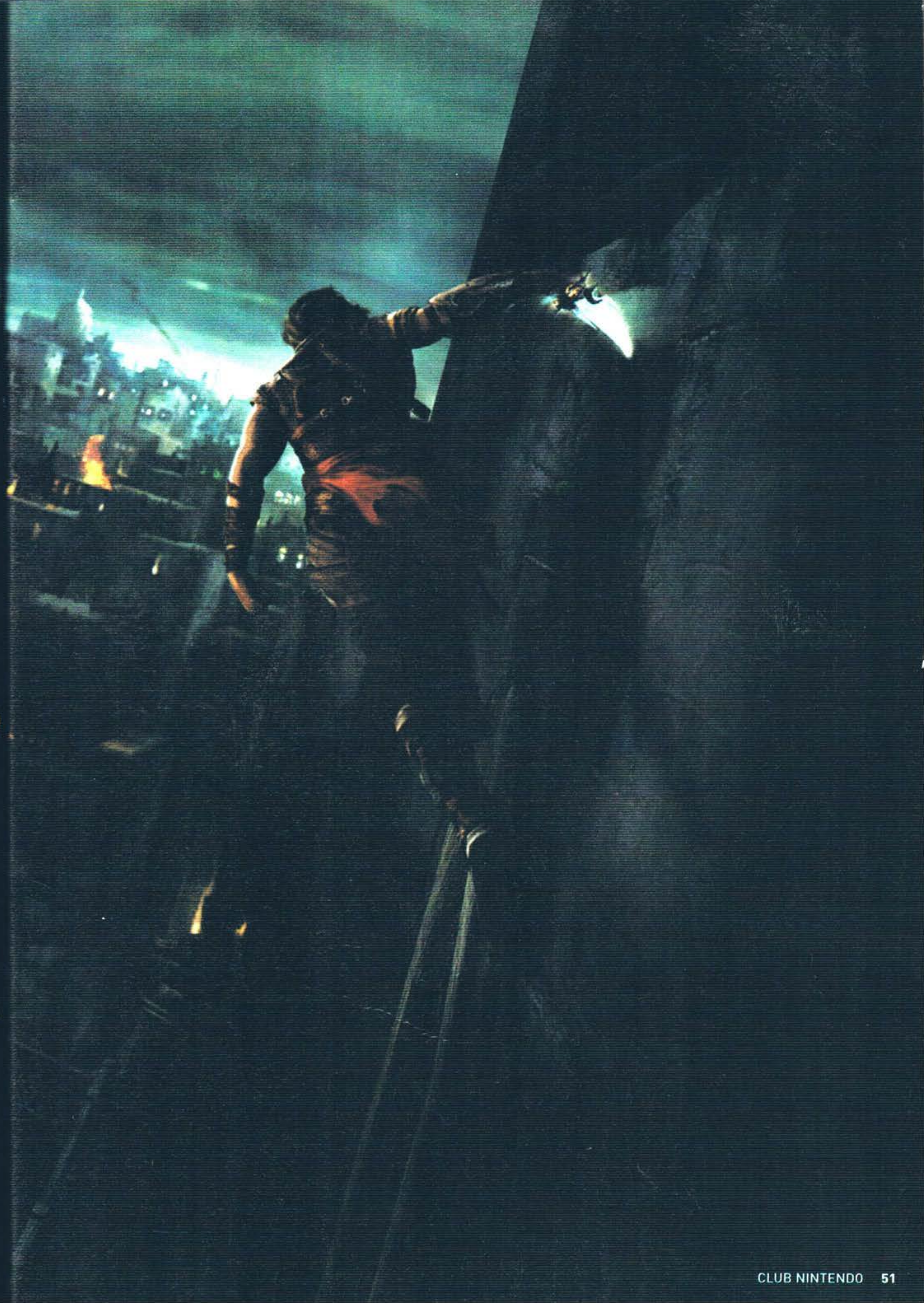
Bien, ahora sí hemos llegado al final de estos *tips*, que esperamos te sean de ayuda. Cualquier duda que pudieras tener respecto a los niveles posteriores, mándala a nuestro correo y con gusto te responderemos en la sección de Mariados. Recuerda que estar en el lado de las sombras es muy fácil, ya que cualquiera puede estar ahí; pero son pocos los que se mantienen en el lado de la luz, y ahí está la diferencia. ¡Hasta la próxima!


hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

La maldad se alista para recorrer tu cuerpo

La trilogía más emocionante de los últimos tiempos está a punto de llegar a su fin. El **Príncipe** se ha envuelto en múltiples aventuras desde **Sands of Time**, pasando por una acalorada persecución por el **Dahaka** en **Warrior Within** y ahora... cuando pensó que la tranquilidad llegaría a su reino, se topará con una zona devastada por sus enemigos, quienes, no conformes, secuestraron a **Kaileena** (la enigmática Emperatriz del Tiempo y a quien el Príncipe le ha echado el ojo), detonando una nueva guerra donde tú tomarás el papel principal, explorando todos los rincones de Babilonia en busca de una solución definitiva.

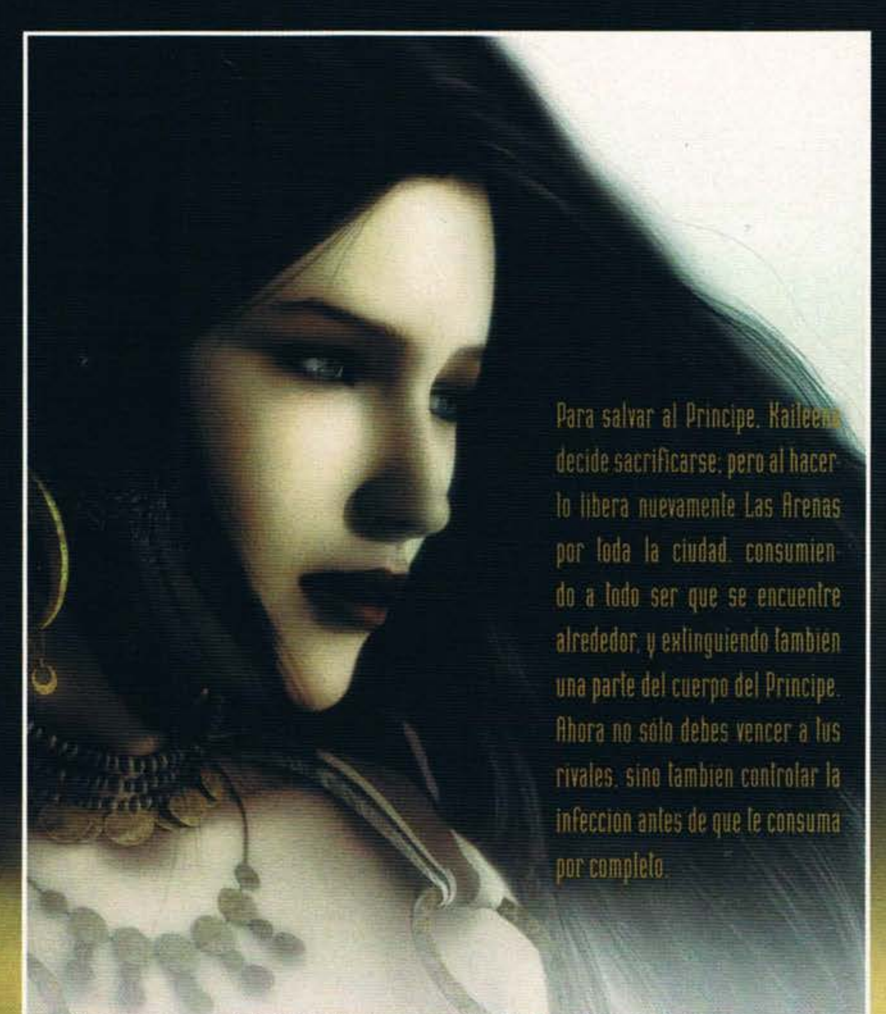


¡Las Arenas del Tiempo corromperán al Príncipe, liberando así una nueva personalidad!

La mayoria de los héroes tienen una doble identidad: **Superman** tiene a **Clark Kent**, **Bruce Wayne** a **Batman** y **David Baner** a **Hulk**; ¡sí!, tal como el Hombre Verde se enfada cuando alguien lo saca de quicio, nuestro héroe de leyenda también sacará su lado oscuro a la menor provocación y créeme... no lo querrás ver enojado. El brazo izquierdo y parte de su espalda fueron consumidos por Las Arenas del Tiempo y su poder se manifestará ante cualquier presión, liberando al **Dark Prince**, un ser que no se tentará el corazón en el momento de combatir contra cualquier rival. Aquí ya queda a un lado el protagonista con principios y hace su entrada magistral el poderoso guerrero que no se detendrá ante nada en el momento de blandir su espada.



Los saltos acrobáticos de las versiones anteriores siguen presentes en **Two Thrones**, pero ahora notarás un mejor trabajo en las perspectivas y fuentes de luz.



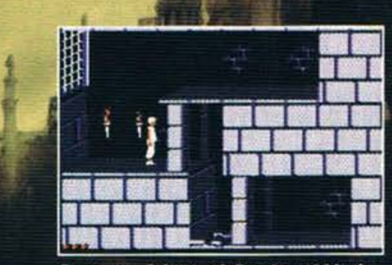


Los peligros se han aumentado, pero en cuanto dejes salir a tu lado oscuro, hasta el peor enemigo parecerá un simple gusano.

Conforme avances en el juego, combatirás contra diversos jefes de escena, muchos de ellos de aspecto colosal, y para eliminarlos debes usar los mejores combos sin fallar.



El tiempo no se ha detenido ni por un segundo. En Two Thrones, la historia continúa exactamente en el mismo instante donde terminó Warrior Within. Si recuerdas, al final te enfrentaste a Kaileena para burlar al Dahaka y salir bien librado del destino que El Anciano te había pronosticado; y cuando pensabas que todo había vuelto a la normalidad, la primera imagen que recibes es un pueblo en llamas, arrasado por tus peores enemigos, quienes te han preparado una emboscada para cuando pongas un pie en tus terrenos. Persia está envuelta en el peor caos de su historia e incluso los habitantes de la ciudad que antes te aclamaban como su héroe, ahora te perseguirán como si fueras el culpable de una devaluación económica -obviamente ellos también están corrompidos por el mal-, dejando pocos lugares seguros dónde esconderte y orillándote a enfrentar múltiples batallas al aire libre. Pero no te preocupes: no estarás solo en esta odisea, ya que personajes claves como Farah y El Anciano regresan en Two Thrones.



El primer **Prince of Persia** (1989) fue desarrollado por Jordan Mechner y tomó casi cuatro años para completarse.

CONTROLA A DOS DISTINTOS GUERREROS; CADA UNO POSEE DIFERENTES ESTILOS DE COMBATE, ACTITUD E HISTORIA.

El camino oscuro o el de la luz... ¿cuál seguirás?

Aunque la trama tiene un mismo objetivo, existen dos formas de enfrentarla. El modo natural del **Príncipe** será aventurero y diestro en el combate, pero considerado en el momento de noquear al enemigo; en cambio, el **Dark Prince** usará movimientos más salvajes y de mayor poder gracias a una mortífera cadena llamada *"Daggertail"*. Cuando quieras volver a la normalidad, simplemente debes beber agua para neutralizar los efectos de Las Arenas del Tiempo.



El héroe de Persia reaccionará ante situaciones de peligro, dejando salir a su mitad siniestra para hacer el trabajo sucio. Si quieres volver a la normalidad, ve a la fuente más cercana y bebe un poco de agua para curarte.



Ubisoft nos trae una entrega mucho más emotiva y repleta de escenas de acción. Aquí tienes tiempo para todo, menos para aburrirte. Los comandos no varían con respecto a las anteriores partes, así que si ya tienes algo de experiencia, te sentirás como pez en el agua al iniciar **Two Thrones**; pero si no es así, basta con unos minutos para adaptarte.

EL **DARK PRINCE** REPRESENTA LA PARTE DE PERSONALIDAD ALTERNA DEL **PRÍNCIPE** E INCLUSO PODRÁS DISFRUTAR DE DIÁLOGOS ENTRE AMBAS PARTES, QUE TE DARÁN UNA MEJOR PERSPECTIVA DE LA SITUACIÓN.

POR SUPUESTO, LOS PODERES ANTERIORES VUELVEN EN **TWO THRONES**, LOGRANDO QUE PUEDAS REGRESAR EN EL TIEMPO PARA CORREGIR CUALQUIER ERROR QUE COMETAS O PARA SACAR VENTAJA AL REDUCIR LA VELOCIDAD DE LOS MOVIMIENTOS DE TUS ENEMIGOS.



No obstante que este es el último capítulo de la trilogía **Sands of Time**, Ubisoft nos comentó que pronto veremos a este héroe de leyenda nuevamente en acción para la próxima generación de videojuegos. Esperemos que sea tanto o más buena que la actual, ya que para nuestro gusto, es el título que mejor justicia le hace al **Príncipe**.



GRACIAS A LA VARIEDAD DE ESCENARIOS, EN ESTA OCASIÓN TU SENTIMIENTO DE PERSECUCIÓN SE INCREMENTARÁ A NIVELES SORPRENDENTES; POR EJEMPLO, ENTRARÁS EN UNA CARRERA DE CUADRIGAS MUY AL ESTILO **BEN-HUR**; ASÍ QUE VE PRACTICANDO, PORQUE ESTE NIVEL REQUIERE DE HABILIDAD PARA NO ESTRELLARTE EN LA PRIMERA ESQUINA. TAMBIÉN SE AGREGÓ UNA ESPECIE DE ACCIONES SORPRESA QUE TE PERMITEN DERRIBAR AL ADVERSARIO SIN QUE ÉL NOTE TU PRESENCIA; ALGO ASÍ COMO EN SPLINTER CELL, PERO NO TAN MARCADO.



Si recuerdas, en los dos primeros juegos los escenarios se concentraban en los interiores de edificios babilónicos, siendo uno de los grandes cambios para la tercera entrega, la posibilidad de recorrer las afueras de Babilonia y brincar por los elevados tejados que pondrán a prueba tus habilidades acrobáticas. Asimismo, cuentas con un sistema de combate bastante atractivo (*speed kill system*), que te permite realizar combos al presionar una serie de botones en el momento adecuado; esto te servirá para eliminar de un solo ataque a los enemigos. Pero ten cuidado, pues si fallas en medio del combo, tu oponente se liberará de tu ataque y arremeterá contra ti para hacerte picadillo.

No sólo tus poderes se han incrementado... ¡el de tus enemigos también!

Seguramente tú, como nosotros, en cuanto viste al **Dahaka** pensaste que ni aunque rociaran rayos gamma sobre tu cuerpo podrías vencerlo, ya que es una criatura legendaria que sólo toca tu puerta para llevarte al valle de las sombras; pero tu agilidad pudo vencerlo y ahora es tiempo de que enfrentes a criaturas de su mismo potencial. ¡Sí, así es! ¿Creías que únicamente los lugareños se mutaron en seres diabólicos? ¡Pues no! Este juego incorpora nuevos jefes de escena que gozan de fuerza sobrehumana, además de tamaño colosal. En la versión que pudimos checar, vimos una gran batalla entre el Príncipe y un enorme gladiador infectado por Las Arenas del Tiempo, al cual no puedes atacar directamente a menos que quieras hacerle una pedicura; así que debes trepar por múltiples riscos para atacar directamente su cabeza... y si de plano no puedes, siempre queda la opción de llamar a tu "otro yo" para que le dé una paliza con los combos usando su poderoso látigo.





El elemento de persecución sigue presente, pero ahora también tendrás que valerte de algunos caballos de fuerza para escapar.

Para cerrar con broche de oro

Ubisoft nos demuestra que no todas las trilogías son malas; aquí la emoción y el sentimiento se hacen presentes al paso de cada versión y en verdad te involucras con los personajes sin llegar a una historia fastidiosa, como ocasionalmente ocurre en otras franquicias explotadas. Otro de los cambios favorables que notamos fue el motor gráfico, que ahora nos permite observar perfectos efectos de luz y sombras, además de un mapa de Babilonia extenso que podemos recorrer sin mayor complicación; o simplemente subir al edificio más alto y ver claramente el punto hacia dónde dirigirnos. Lo mismo aplica en las texturas de edificios y diseño de personajes, es decir, ya no son tan cuadrados como lucían en la versión anterior.



El *gameplay* también se mejoró, y de hecho, con las nuevas opciones de combate como el *speed kill system*, nos es más fácil realizar jugadas de fantasía que dejarán boquiabiertos a más de uno. Por si te preguntabas sobre los idiomas, te tenemos buenas noticias, ya que se conserva el español como lenguaje opcional; así que no tendrás ningún pretexto para no disfrutar de esta historia que, para nuestro gusto, es de las mejores realizadas de este año.

¡Ubisoft y Club Nintendo te regalan el juego de la portada!

Con **Prince of Persia: The Two Thrones** se cierra la tan aclamada trilogía de las arenas del tiempo. En este número te presentamos un reportaje sobre este gran título que no puede faltar en tu colección. ¿Quieres ser uno de los afortunados en ganarte el juego de portada? Simplemente checa las bases y responde esta sencilla trivia para que no sólo leas la historia, sino que también participes en ella.

1.- ¿En qué año salió **Prince of Persia: The Sands of Time?**

2.- ¿Cómo se llama la criatura que persigue al **Príncipe en Warrior Within?**

3.- ¿Qué famosa actriz hace la voz de **Kaileena** en **Warrior Within?**

4.- Menciona el nombre de otros tres personajes –aparte del **Príncipe**- que aparezcan en la trilogía de **Sands of Time.**

5.- ¿Quién desarrolló el primer juego de **Prince of Persia?**

Bases

Manda un correo electrónico a esta dirección: princeofpersia@clubnintendomx.com con el título "juego de portada". Los primeros 15 que respondan correctamente se ganarán un juego de Nintendo GameCube de Prince of Persia: The Two Thrones. Se aceptarán correos del día 1 al 10 de enero de 2006 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 17 de enero del 2006 y sus nombres serán publicados en la página de Internet www.clubnintendomx.com. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana, y los ganadores tendrán hasta el día 23 de enero de 2006 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, de lunes a viernes, de 10 AM a 1 PM, o de 4 PM a 6 PM. Debes traer tu identificación oficial con copia para reclamar tu premio.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



CLUB NINTENDO


Toma el control
e3S
electronic game show
¿Quién eres?
COLUMPIAR
GIRAR
DESTROZAR
DK
KING OF SWING
TODO ESTÁ EN LOS BOTONES SUPERIORES. COLÚMPIATE EN EL AIRE Y GIRA EN PERCHAS MIENTRAS ENCUENTRAS EL MOMENTO PARA APLASTAR A TUS ENEMIGOS. USA TU PROPIO MODO DE COLUMPIO PARA SER EL REY EN DK: KING OF SWING.
SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
GAME BOY ADVANCE SP

Lost in Blue

El comienzo de una experiencia involvidable

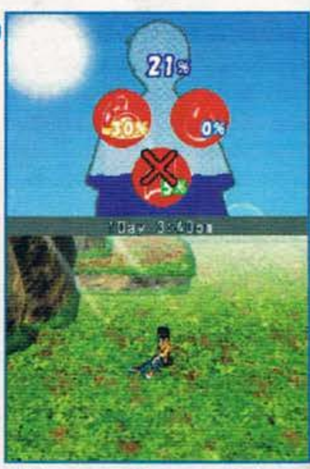
Después de un fatídico accidente en el mar, despiertas en la playa de una isla que parece deshabitada. Luego de encontrar a otro sobreviviente, una chica de 17 años, te das cuenta de que la única forma de salir de ahí es mantenerse con vida a toda costa.

Compañía: **Konami.**
Desarrollador: **Konami.**
Clasificación: **Everyone.**
Categoría: **simulación.**
Jugadores: **1.**
Fecha de salida: **noviembre 2005**

En medio del mar

Konami nos presenta un juego de simulación, en donde experimentarás la vida como nunca antes lo habías hecho. **LiB** es la historia de dos personas que se ven unidas por el destino, y sólo trabajando juntos podrán coexistir en la isla. De tu determinación dependerá su supervivencia, mientras esperan una oportunidad para salir de ahí. Tal vez parezca que las historias de naufragios y supervivencia ya están muy vistas, pero como en muchas ocasiones, la forma de presentar un concepto, así como qué tanto te sumerjan en los eventos, es lo que le da ese toque especial y único, convirtiendo "lo mismo" en algo excepcional.

Regresando a lo básico



Los programadores cuidaron cada detalle del juego minuciosamente. Gracias a las capacidades del Nintendo DS, han logrado poner en tus manos una maravilla que te transportará a ese mundo virtual en medio del océano. Tiene muchísimos elementos, resultando imposible admirar el realismo inherente en cada uno de ellos. Aquí no es necesario aprender hechizos, blandir espadas, ni mucho menos disparar armas de fuego; tu misión básica es que ambos personajes se ayuden y aprendan a coexistir con el hábitat de la isla.



Conoce tu isla

Lo primero que debes hacer es explorar la isla en busca de un refugio y de alimento. Siendo un lugar deshabitado, su ecosistema está intacto, por lo que podrás encontrar todo lo necesario para subsistir. Al ir explorando este paraíso, conocerás qué tipo de animales viven aquí, así como las plantas, árboles y vegetales. Es muy importante recordar los lugares en donde se localizan los árboles frutales, los arroyos, los animales y demás, pues es imprescindible mantener constante tu suministro de materiales útiles y de alimentos.

El fuego



Este es uno de los principales elementos de la naturaleza para el hombre. Desde tiempos remotos ha sido empleado para un sinnúmero de cosas, por lo que dominarlo significa sobrevivir. Dado que no hay tiendas para comprar un encendedor, debes encontrar ramitas secas para poder generar tan preciado elemento. Al frotar una vara constantemente contra un pedazo de corteza, conseguirás que la fricción dé ignición a una llama, la cual podrás convertir en una buena fogata si usas unas ramitas para alimentarla.

Interacción con el NDS

Lost in Blue utiliza de una manera magistral los recursos del sistema para brindarnos una experiencia lo más cercana a la realidad. Un buen ejemplo es la forma para prender fuego; tienes que presionar los botones L y R de modo alternado para girar la maderita y así friccionar la corteza. Tienes una barra de un lado de la pantalla donde se indica el momento justo en el que debes soplar en el micrófono del NDS para avivar la chispa y que se convierta en un buen fuego.

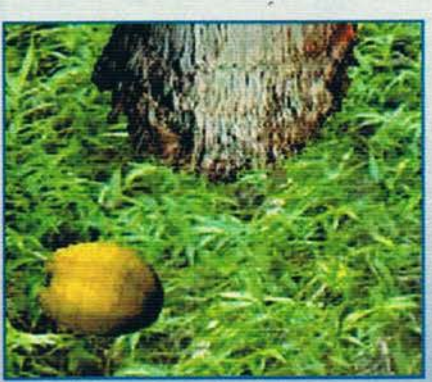


Elabora tus propias herramientas

Al principio tendrás que echar mano de todo lo disponible para proveerte de alimentos. Puedes usar una vara de bambú afilada para pescar, pero conforme vayas aprendiendo mas técnicas y consiguiendo materiales, podrás elaborar distintas cosas para ayudarte. Por ejemplo, al manipular una rama de buen tamaño y una piedra, podrás obtener una lanza, arma bastante útil para cazar animales más grandes.

Comida rápida

Al principio, cazar o pescar te resultará un poco difícil; por esto, es mejor que mientras te habitúas a la vida en la isla, consigas alimentos fáciles de obtener. Claro está que no se trata de dejar de comer algo sencillo cuando puedas pescar; el tener un menú variado hará más agradables tus días en la isla. Puedes conseguir frutos de los árboles como los cocos (8 de cada 10 náufragos los prefieren); las conchas que hallas en la costa son una gran fuente de nutrimentos, además de ser muy comunes (aunque en ocasiones deberás escarbar para hallarlas).



Caza

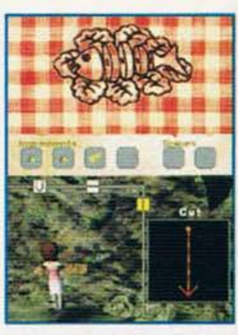
Uno de los alimentos favoritos del humano es la carne. Cuando tengas ya conocimientos y los materiales necesarios, elabora un par de armas y lánzate a cazar algo para la cena. El arco resulta uno de los mejores utensilios para esta actividad, pues te permite lanzar una flecha rápida a tu objetivo sin necesidad de acercarte mucho. No te desesperes si a la primera fallas; toma un poco de tiempo y práctica dominar el arco.

Pescar

Además de la caza, la pesca te proveerá de una buena variedad de entradas para el menú. Hay varias formas de pescar, ya sea con lanza, una caña, o bien empleando una canasta; los peces son un alimento muy rico y saludable que te dará un respiro de las frutas. Al igual que la caza, deberás practicar para poder conseguir buenas presas.



Cocinar



Ya tienes los alimentos; es hora de prepararlos para disfrutar de una buena comida. La elaboración de distintos platillos te mantendrá saludable. El *Stylus* te servirá para muchas cosas de "cocina", como cuchillo, cuchara, etc. Recuerda que no todo se va a cocer directo al fuego, sino que también podrás hervir ciertos objetos como las conchas de las playas y las verduras.

Recetas

Aun en una isla desierta, puedes crear comida de *gourmet* con las diferentes recetas del juego. Cocinar requiere del conocimiento previo de cómo hacer fuego y de que consigas los ingredientes necesarios para cada receta. Como no sólo de pan vive el hombre, también puedes ordeñar algunas cabras para deleitarte con su leche fresca; aun esta simple acción requiere de que sepas cómo usar el *Stylus*, así que sé paciente e inténtalo una y otra vez.



Convive

Afortunadamente en la paradisíaca isla de **Lost in Blue** no tendrás que pintar con sangre un balón para platicar con alguien; la linda chica sobreviviente del naufragio será una buena amiga y compañera. Ella se ocupará de algunas actividades para ayudarte en las labores, pero toma en cuenta que ella no es una simple "chava": es una persona sensible, quien necesita de tu apoyo para encarar la tragedia. Puedes interactuar y convivir con ella de muchas maneras; recuerda que se tienen el uno al otro.

Camina por la arena...

Después de enfrentarte a feroces combatientes en las peleas callejeras, de correr por las avenidas en autos último modelo, de invocar magias milenarias y de participar en una guerra transcontinental, siempre es agradable vivir una aventura más realista en la que aprendas a apreciar lo más natural y básico de la vida. Podemos explicarte todo lo que puedes hacer en **Lost in Blue**, pero no se compara con vivir esta maravillosa experiencia, recomendable para todo tipo de videojugadores. Tenía que ser de Konami, naturalmente.



Clima

Al ser una isla tropical, puedes esperar sol, arena y mucho lugar para nadar; pero también hay tormentas y cambios climatológicos, así que debes tomar tus precauciones. Cada ambientación del juego está bien cuidada y resalta el realismo de cada momento viviendo en la isla. Explorar en los días de lluvia no es una buena idea, pero por otra parte, si no tienes suficiente comida o materiales, tendrás que ir a conseguirlos.

Ranking

1 — 10



Crow 8.0

No es una fórmula nueva, pero por lo menos supieron llevarla. Aquí no sólo tu vista y reflejos serán fundamentales, sino que también debes usar tu ingenio para resolver la vida dentro de una isla desierta. ¿Parece fácil? ¡Pues no! Aparte de mantener una buena relación con la única compañera que tienes en kilómetros a la redonda, necesitas aprender a cazar y a cocinar para sobrevivir. Los gráficos no son nada del otro mundo, pero ¡qué importa! Lo realmente valioso es la gran experiencia de juego que te llevarás al probarlo.

Master 10.0

Lost in Blue, más que un juego, es toda una experiencia. Konami demuestra la manera en la que debe aprovecharse el NDS, creando nuevos conceptos como este de supervivencia. A pesar de que ya lo había tratado de implementar en el GBC con **Survival Kids**, debido a las limitantes, no había podido plasmar bien su idea, hasta ahora con **LIB**. Conforme te vas adentrando en el título, llega un momento en que empiezas a sentir un ambiente de soledad, y sin darte cuenta, vas ideando cómo sobrevivir... Simplemente fascinante. No te lo puedes perder por nada.

Panteón 9.5

Como siempre, mi compañía favorita ha hecho de algo común y corriente como un naufragio, una maravilla que debes vivir. El uso del *Stylus* y del micrófono para jugar **Lost in Blue** le da un toque muy realista a las acciones en la isla. Uno de los principales encantos no radica en todas las genialidades del *gameplay*, sino en cómo te transmite los sentimientos de una manera muy especial, cosa habitual en los títulos de Konami. No puedo dejar de recomendarlo; simplemente no tiene comparación.



SENDERO DE GUERRA

Los giros y vueltas de Fire Emblem: Path of Radiance ocasionan que pierdas el camino fácilmente. Nuestra guía te ayudará a mantenerte en el sendero correcto durante tu jornada.

Por Andy Myers

MANTENTE AL DÍA

Aunque los mecanismos de batalla de Fire Emblem permanecen casi iguales de un juego a otro, cada título tiene sus cambios. Siendo el primer Fire Emblem en el GCN y también en 3-D, Path of Radiance introduce una nueva variedad de elementos muy distintos a sus predecesores; aquí te presentamos cinco de ellos.

HABILIDADES INDIVIDUALES

En **Path of Radiance**, las unidades pueden aprender habilidades especiales para tener una ventaja en el campo de batalla. Éstas varían en efectividad, desde regenerar la energía de tus unidades, hasta dañar a un oponente cuando te ataca. Durante el juego, puedes encontrar muchas habilidades distintas en los pergaminos (algunos de ellos son sólo para ciertos personajes específicos). Cada unidad tiene un número limitado de habilidades y muchas de éstas son campatibles sólo con ciertos personajes y clases. Puedes asignarlas y removerlas como tú quieras o necesites, pero hazlo cuidadosamente, pues cuando se la quitas a un personaje, lo estarás haciendo para siempre.



CONTROL DE ARMAS

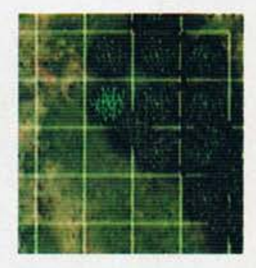
Una vez que alcances el octavo capítulo, tendrás varias nuevas opciones entre batallas; una de ellas es poder visitar al herrero de tu equipo. Por una módica cantidad, el herrero puede crear una gran variedad de armas especiales para tus unidades. Puedes ajustar muchos atributos de cada arma, así que decide cuidadosamente qué armamento va a crear y qué tan poderoso será; puedes forjar solamente una nueva por cada uno de los capítulos.





LA NATURALEZA CURA

Mantente alerta para que localices los arbustos verdes que brillan (conocidos como **Healhedges**) en el campo de batalla, pues tienen poderes regenerativos. Si dejas a una unidad herida en un **Healhedge**, recuperará una pequeña cantidad de *HP* cada turno, permitiendo a tus curanderos encargarse de las otras tropas.



EMPUJA A TUS AMIGOS

Empujar es una nueva técnica que permite a un aliado mover a una unidad un espacio. La maniobra es muy útil en ciertas situaciones, siempre que necesites empujar a un personaje para que no sufra daño o para abrir el paso para un ataque. Solamente las unidades que no estén montadas pueden ejecutar este movimiento, y el peso de ambos determinará si es factible o no hacerlo; inclusive si es posible realizar un empuje de dos espacios.



EXPERIENCIA PARA TODOS

Con 46 personajes seleccionables, tendrás que decidir cuáles llevarás a la batalla. Para dar más control a tus unidades individualmente, **Path of Radiance** recompensa con experiencia extra después de cada batalla, y puedes dividirla entre las unidades que elijas. Usa estos puntos para subir de nivel a tus unidades que tengan menos experiencia en no pelear, o para fortalecer a las que más usas.



¡HAY MÁS DE DONDE ÉSTAS SALIERON!

Siempre falta algo en juegos de la magnitud de Fire Emblem: Path of Radiance; a menos que tengas la Official Nintendo Power Player's Guide, por supuesto.

visita: www.nintendopower.com/guides/fe

COMIENZA EL FUEGO

Pelear en Path of Radiance es peligroso, y debes jugar bien tus cartas para mantener a los miembros de tu equipo con vida. En las dos páginas siguientes veremos todo el capítulo 11, Blood Runs Red, para ilustrarte un plan de batalla exitoso.

INDICACIONES

- Inicio de aliados
- Personaje reclutable
- Inicio del enemigo
- Refuerzo del enemigo
- Jefe
- A Killer Lance
- B Elwind
- C Dracoshield

1 DESDE EL PRINCIPIO

Formular un plan basado en tu entorno y en los enemigos es primordial en cualquier batalla. Chéca la opción *View Map* en el menú antes de la batalla para medir a las fuerzas del oponente; al presionar Y sobre un individuo revelarás su estatus e inventario. Una vez que sepas contra qué te enfrentas, trae al equipo apropiado y comienza la batalla. Para el capítulo 11 querrás dividir a tu equipo al comenzar a pelear, enviando un grupo pequeño al noreste para reclutar a **Zihark**, en lo que los demás se dirigen al oeste.



2 ¡MUÉVELO O PIÉRDELO!

Si tu grupo no acaba con todos al comenzar las batallas, un ladrón podrá escurrirse en la escena y robar las casas cercanas y los cofres del tesoro. Para evitar perder cosas valiosas, envía una unidad con alto nivel de movimiento para que asegure el tesoro y no perderlo.



3 ¡TÚ NO DEBES PASAR!

Ciertos "cuellos de botella" del escenario pueden servirte de mucho. Los senderos cerrados te proveen de una gran oportunidad de crear barricadas y hacer que los enemigos avancen contra ti. Mantén a las unidades más resistentes al frente de las líneas, mientras tienes arqueros en la retaguardia. Asegúrate de tener curanderos cerca, por si acaso.



4 TRAICIÓN POR UN BIEN COMÚN

Algunos enemigos pueden ser convencidos a cambiar de bandos y unirse a tu equipo. En **Port Toha**, puedes reclutar a **Zihark** (un miembro de **Laguz** disfrazado de vigilante), pero sólo si haces que **Lethe** o **Mordecai** hablen con él. Sitúa a una de las bestias junto a **Zihark** en el campo de batalla y selecciona *Talk*.





5 DATE UN RESPIRO

Un jefe y sus lacayos son normalmente la batalla más feroz de cualquier mapa. Cuando sea posible, reúne a tus unidades separadas para un tiempo fuera antes de la pelea con el jefe; preferentemente en un lugar fuera de su alcance. Así podrás intercambiar armas e *items*, curar a tus personajes que hayan sido lesionados y planear la estrategia para el asalto final.



6 BIG KAHUNA

La mayoría de los jefes son como los demás enemigos, pero mucho más fuertes. Presiona el botón Y sobre un jefe para ver su armamento, y para atacarlo con alguna unidad lo suficientemente fuerte para dañarlo. **Mackoya**, el jefe del capítulo 11, es capaz de atacar de cerca y de lejos. Embístelo con un poderoso personaje con lanza, y mantén a tus unidades **Laguz** lejos o lo sentirás.





7 UN HUÉSPED NO INVITADO

En un momento del capítulo 11, el **Black Knight** aparecerá, pero no te atacará si no lo provocas. No puedes vencer a este personaje, así que aléjate de su rango de ataque y dirígete al final del mapa sin acercarte a él.



DISTINTAS CLASES

Cada una de las 35 clases diferentes del juego tiene sus fortalezas y debilidades. La mayoría de las clases pertenecen a la raza Beorc (o humana), aunque hay varias de ellas que son de la raza Laguz (o semihumana). Los Laguz son nuevos en el mundo de Fire Emblem; ellos pueden ganar experiencia como los demás personajes, pero su clase no cambia. Casi todas las clases tienen un tipo de inicio y la master; el cambio se indica con una flecha en las páginas siguientes.

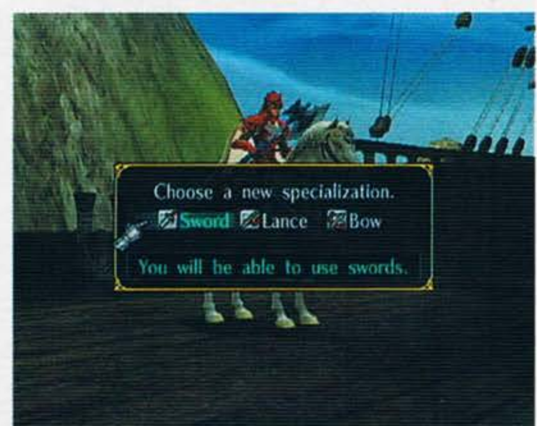
TIEMPO DE CAMBIAR

Una vez que un personaje de una clase inicial llega al nivel 21, automáticamente cambia a la clase **master** (la unidad en la foto de abajo cambiará a un **Falcon Knight** de nivel 1). Un raro *item* conocido como **Master Seal** puede cambiar prematuramente la clase de un personaje al nivel 10, en lugar del 21. Los **Master Seals** son útiles para subir a personajes de bajo nivel que se unen a ti.



ALTERANDO LAS CLASES

Aunque no podrás decidir en qué clase se transformará tu personaje, usualmente puedes elegir una nueva arma para usar después del cambio de clases. Por ejemplo, un **Axe Knight** puede expander sus horizontes y conseguir una de tres tipos de armas adicionales. Ya que una unidad aprenda a blandir un tipo nuevo de arma, requerirá ser usada en la batalla para subirla de nivel.



PRIEST → BISHOP

Rhys, un miembro vital de tu equipo se unirá a los mercenarios en el capítulo 2. Él es el único **Priest/Bishop** del juego, y servirá como curandero principal de tu grupo. A pesar de ser tan importante, **Rhys** es vulnerable a casi todos los ataques, y debe ser protegido en todo momento. Mientras se mueve por el mapa, déjalo detrás de tus personajes fuertes y fuera del rango de alcance del enemigo. Las habilidades de **Rhys** son muy efectivas y útiles, y se irán incrementando conforme vayas avanzando; especialmente después de que aprende a usar un **Physic Staff** (el cual cura a los aliados a distancia) y magia *Light* ofensiva (la cual aprenderá después de su cambio de clase). Asígnale las habilidades *Guard*, *Shade* o *Renewal* para ayudarlo con sus pros y contras.

RANGER → LORD

El personaje principal de **Path of Radiance** y el eventual líder de tu equipo, **Ike**, es el único **Ranger/Lord** del juego. Además es el más balanceado de todos los personajes, lo suficientemente fuerte para causar daño con una espada y resistente a los ataques enemigos. **Ike** cambia de clase automáticamente en el capítulo 18.

CLERIC → VALKYRIE

Mist es otro personaje que no comparte su clase con ninguna otra unidad. Se unirá a tu equipo siendo una **Cleric** de bajo nivel con la única habilidad de usar báculos. Si **Mist** consigue suficiente experiencia para convertirse en una **Valkyrie**, ella se transformará en una unidad montada con una habilidad adicional: el uso de espadas. Subir de nivel a **Mist** es tedioso, pero ella puede vencer al **Black Knight** en el final.

FIGHTER → WARRIOR

Boyd es el único **Fighter** del grupo, y estará con tu equipo desde el capítulo 1. Él es fuerte con un hacha y tiene un *HP* alto, pero es débil a los ataques mágicos; mantenlo lejos de los **Sages** y **Priests** enemigos. La **Hand Axe** en el arsenal de **Boyd** será de gran utilidad después, permitiéndole atacar a sus enemigos a distancia. Si **Boyd** lleva a cabo la transición a **Warrior**, aprenderá a usar arcos además de las hachas. Siendo un **Warrior**, **Boyd** se convertirá en una de tus unidades más recomendables, pues es imparable al frente del ejército. Enseñarle a **Boyd** habilidades como *Colossus*, *Resolve* o *Smite*, incrementará enormemente su efectividad en batalla.

BERSERKER

Largo, el único **Berserker** de tu equipo, se unirá al grupo después del capítulo 25, pero sólo si **Calill**, quien es **Sage**, está contigo. Sus pros y contras tienen similitudes con la clase **Warrior**; **Largo** deberá mantenerse lejos de los magos y enfocarse en el combate cuerpo a cuerpo. Es brutal con un hacha, convirtiéndose en una formidable defensa en contra de los enemigos con lanzas.

ARCHER → SNIPER

En el capítulo 8, **Shinon**, el hábil **Sniper** dejará tu equipo (puedes recuperarlo en el capítulo 18); en el 9, **Rolf**, un **Archer** poco experimentado, se unirá a tus fuerzas. Los **Snipers** y **Archers** son maestros del arco y pueden causar daño a distancia. Ninguna de ambas clases resiste ataques directos muy bien; así que mantenlos fuera del alcance enemigo, y equípalos con el **Longbow** para atacar desde una distancia todavía mayor. Si le das un *Deadeye* a un **Sniper**, será más letal.



MAGE → SAGE



Un número de **Mages** y **Sages** se unirá a tu equipo; cada uno se especializa en cierto tipo de magia. Los **Mages** son muy débiles, así que requerirán de mucha protección; continuamente tendrás que rescatarlos con unidades más fuertes para mantenerlos con vida. Cuando hagan su transición a **Sage**, su magia ofensiva se incrementará tanto, que podrán acabar con casi cualquier **Warrior** o **Berserker** con facilidad. Cuando enfrentan a otras unidades que usen magia, no serán muy útiles. Es mejor emplearlos en ataques precisos contra las unidades que no puedan con ellos.

SOREN

Siendo Mage, Soren será una débil unidad que requerirá de mucho cuidado. Sin embargo, al convertirse en Sage, te sorprenderá.

AXE KNIGHT → PALADIN
BOW KNIGHT → PALADIN
LANCE KNIGHT → PALADIN
SWORD KNIGHT → PALADIN

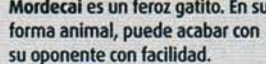
No importa en qué arma se especialicen, los **Paladins** son probablemente las mejores unidades en el juego. Ellos se pueden mover lejos, atacar fuerte, soportar los impactos de un oponente y moverse espacios adicionales después de atacar. Los **Paladins** son unidades montadas, lo cual les da un gran rango de movimiento en casi todos los terrenos. Su única debilidad real es su movimiento en suelo arenoso. (Son casi inútiles en las planicies arenosas del capítulo 15, por ejemplo.) En la mayoría de los mapas, es un movimiento muy sabio liderear un ataque con un **Paladin** o dos. Los pergaminos *Sol* y *Vantage* son buenas opciones para estas unidades porque tienden a mantenerse lejos de los curanderos.

TITANIA

Aunque la Paladin Titania sea un monstruo en el campo de batalla, no te excedas al usarla. Recuerda que tus unidades más débiles también requieren ganar experiencia.

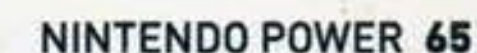
BEAST TRIBE

Originarios de **Gallia**, los miembros de la **Beast Tribe** (que consiste de gatos, leones y tigres) son viciosos animales en el campo de batalla. Como otros **Laguz**, los **Beasts** no cambian de clases; una vez **Beast**, siempre será **Beast**. Las **Laguz Beasts** deben subir su *Transform Gauge* en batalla antes de cambiar su forma de humano a animal y atacar. (Para agilizar este cambio, usa una **Laguz Stone** en el campo de batalla.) Cuando están en su estado humanoide, los miembros de la **Beast Tribe** son casi inservibles, pero en su forma animal pueden usar sus poderosas garras contra sus enemigos, y su agilidad les permite esquivar muchos de los ataques de sus oponentes. Las **Beasts** son particularmente débiles contra el fuego; ten cuidado de los **Mages** y de los **Sages**.



MORDECAI

Mordecai es un feroz gatito. En su forma animal, puede acabar con su oponente con facilidad.



RECLUTAMIENTOS

Aunque algunos personajes se unirán a tu grupo automáticamente, muchos necesitarán de que hables con ellos enviando a una unidad en especial en el campo de batalla. Usualmente hay una oportunidad para reclutar a una unidad, y si la pierdes, dicho personaje desaparecerá. En el menú *Choose Units* antes de la contienda, usa la columna de Conversation y el nombre de quien está disponible para reclutar aparecerá ahí, así como una lista de los personajes que pueden hablar para convencer al potencial soldado. Al reclutar a una unidad enemiga, usualmente deberás acercarte con cuidado, o ésta podrá atacar a quien mandaste a convencerlo.

ILYANA

Ilyana se encuentra entre tus enemigos en el capítulo 8. Cuando se acerque, sitúate fuera de rango o ella atacará. Espera el momento para acercarte y hablar con ella.



ASTRID Y GATRIE

Algunos personajes pueden ser reclutados solo por otras unidades reclutables. En el capítulo 13 deja que Ike hable con Astrid el Bow Knight. (Astrid es una unidad neutral que morirá si no la unes a tí rápidamente.) Una vez con Astrid en tu equipo, haz que hable con su aliado, Gatrie; él se unirá a los mercenarios, pero sólo si ella se lo pide.





STEFAN

Stefan es el personaje más difícil de reclutar; pero perder a este poderoso Swordmaster sería una lástima. En el capítulo 15, deja a Lethe o a Mordecai pararse dos cuadros al oeste y un cuadro abajo de la parte noreste del mapa, y que esperen. Stefan aparecerá de la nada. Si una unidad que no sea Lethe o Mordecai trata de hacer que Stefan salga de su escondite, él se irá para nunca regresar.





BIRD TRIBE: HERON

Como el único miembro de la **Heron Tribe** que se unirá a tu equipo, **Reyson** tiene una habilidad singular; él puede interpretar un **Chant**, permitiendo a cuatro unidades moverse dos veces en el mismo turno. En su forma humanoide, **Reyson** puede cantar por una sola unidad, mientras que en su forma animal puede hacerlo por cuatro, dándole a tu equipo una gran ventaja. Además, cualquier personaje que se quede alineado a **Reyson** recobrará energía al inicio de cada turno. **Reyson** no puede atacar ni defenderse a sí mismo; debes protegerlo a toda costa. Más adelante en el juego, equipa a **Reyson** con el raro **Knight Band**, que le permitirá moverse espacios adicionales y escapar de las tropas enemigas sin ser dañado.

BIRD TRIBE: HAWK

Dos miembros de la **Hawk Tribe**, **Janaff y Ulki**, se unirán a tu equipo en el capítulo 18. Como los demás **Laguz**, los Hawks no pueden atacar en su forma humanoide; deben llenar su **Transform Gauge** y cambiar a su estado animal primero. Los **Hawks** son grandes aliados en la contienda, son vulnerables a las flechas o a la magia, pero tienen la fuerza de otros **Laguz** y el rango de movimiento de los **Pegasus Knights**. Usa a tus **Hawks** para volar más adelante de tu equipo y poder accesar a lugares difíciles de alcanzar para otras clases.

DRAGON TRIBE

Los **Dragon Laguz** de **Goldoa** son una raza rara. Los **Dragons** son poderosos en la batalla, y pueden ocasionar un gran daño a los enemigos. **Nasir y Ena** son los únicos **Dragons** que se unirán a tus filas, y ninguno lo hará hasta casi al final del juego. **Ena** lanza fuego a sus oponentes, mientras **Nasir** echa hielo. Los **Dragons** son criaturas lentas; aléjalas del frente directo mientras sea posible, pero no te preocupes demasiado si los dejas atrás temporalmente.



MYRMIDON → SWORDMASTER

Los **Myrmidons** son útiles de cierta forma, pero subirlos de nivel para que cambien de clase vale el esfuerzo. Cuando alcanzan el estatus de **Swordmaster**, se convierten en la clase más mortal del juego. Los **Swordmasters** son rápidos y fuertes al frente de la batalla, y pueden ejecutar impactos críticos con más frecuencia que las demás clases. Cuando llegan a cierto nivel, pueden esquivar casi todos los ataques. **Killing Edges** y **Brave Swords** funcionan bien en sus manos, y la habilidad **Astra** les permite atacar cinco veces por turno.

MIA

Mia, tu primera Myrmidon, se unirá a tus tropas en el capítulo 7. Súbela de nivel para que se vuelva una gran Swordmaster.

WYVERN RIDER → WYVERN LORD

Los **Wyvern Riders** y **Wyvern Lords** son personajes con lanza voladores. Su amplio rango de movimiento y su habilidad para cruzar cualquier terreno los hacen candidatos ideales para rescatar a los miembros de tu equipo en peligro. Los **Wyverns** pueden atacar con armas de amplio rango como jabalinas, para mantenerse a distancia de sus oponentes. Son particularmente vulnerables a las flechas y a la magia. Equipar a un **Wyvern** con **Full Guard** ayudará a cubrir sus debilidades. Así que no lo dudes y usa uno en cada **Wyvern** que tengas.

JILL

Jill, la primera Wyvern Rider de tu equipo, probará ser una gran aliada en el aire.

PEGASUS KNIGHT → FALCON KNIGHT

Los **Pegasus Knights** y **Falcon Knights** de **Begnion** son unidades montadas que pueden volar sobre cualquier terreno. Los **Pegasus Knights** son muy vulnerables a las flechas, y deben evadir a los arqueros a toda costa. En contraste, los **Falcon Knights** son mucho más útiles en el campo de batalla. **Marcia** la **Pegasus Knight** se unirá a tu equipo en el capítulo 9, y **Tanith** el **Falcon Knight** lo hará en el capítulo 18.



TANITH

Tanith es una aliada poderosa. Su habilidad para usar espadas mágicas (como la Sonic Sword) la hacen muy efectiva contra casi todas las unidades voladoras. Ella llega al equipo con el poder Reinforce, que permite invocar aliados voladores, quienes pueden tomar órdenes de Ike desde el campo de batalla. Estas unidades son un buen señuelo para los enemigos.



THIEF → ASSASSIN

Sothe y Volke se unirán a tu equipo como Thieves, y ambos tienen el potencial de convertirse en Assassins. Los Thieves no son muy buenos para el combate, pero tienen otras habilidades. Pueden abrir puertas y cofres del tesoro, así como robar equipo de los enemigos. Siempre incluye a un Thief o Assassin en tus filas en los niveles en donde haya muchos cofres y puertas; esto te quitará el problema de encontrar llaves, y ayuda a que no te pierdas algunos *items* raros.

PRINCESS CRIMEA

Tu jefa y compañera de viaje, Princess Elincia se unirá al equipo casi al final del juego. Aunque tiene su propia clase, es esencialmente una Pegasus Knight con una espada especial. Elincia, Marcia y Tanith pueden unirse en el campo de batalla para realizar un poderoso ataque triangular; sitúa a las bellezas voladoras rodeando a un enemigo y ataca con la tercera para activar el poder.



SOLDIER → HALBERDIER

Los **Soldiers** y **Halberdiers** no tienen habilidades especiales, pero su facilidad para soportar los impactos enemigos, junto con su buen rango de movimiento, los hacen muy útiles como personajes de apoyo. Úsalos cerca del frente para que acaben con los enemigos heridos mientras tus unidades fuertes se enfrentan a los que tengan su energía completa. Los pergaminos **Luna y Guard** serán muy útiles para los **Soldiers** y **Halberdiers**.

NEPHENEE

Nephenee la Soldier se unirá a tu equipo después de que la rescates de la prisión de Daein en el capítulo 10.

KNIGHT → GENERAL

Los **Knights** y **Generals** son los tanques de tu equipo. Se mueven lentamente sobre todos los terrenos, pero pueden soportar grandes cantidades de daño, lo que los hace muy útiles para bloquear pasajes mientras los arqueros y los magos atacan a los enemigos de lejos. Aunque no son los atacantes más usados, los **Knights** y **Generals** pueden usar armas de amplio rango para cubrir sus debilidades. Cuando encuentres los **Speedwings**, empléalos en los **Knights** y **Generals** para incrementar su limitado rango de movimiento.



JUEGA EN EQUIPO

Eventualmente tu equipo será tan grande que no podrás llevar a todos a la batalla; necesitarás seleccionar y elegir qué personajes ganarán experiencia y se convertirán en el núcleo del grupo. Cada mapa tiene sus propios retos, aunque debes estar listo para cualquier cosa que encuentres en el juego. Un buen equipo tiene atacantes fuertes y defensores en el frente, hábiles curanderos y atacantes a distancia en la parte trasera, y unidades voladoras para rescatar a los aliados heridos. Algunos mapas requieren de la pericia de un Thief o un Assassin, mientras otros tienen terrenos que hacen imposible usar unidades montadas. Un poco de trabajo en equipo es la clave que unirá a las clases juntas para cosechar victorias en el campo de batalla.

¿PUEDES DETENER ESTO, POR FAVOR?

Actualizar los inventarios de tus personajes entre las batallas puede ser una de las cosas más difíciles de hacer bien; siempre desearás haber traído algo que dejaste. Llena los espacios de tus unidades, y mantén un ojo en la resistencia de las armas. Como los **Laguz** no pueden usar armas convencionales, ellos deben traer al menos tres espacios libres antes de entrar a pelear. Usa los lugares extras para llenarlos de armamento necesario para otras unidades e intercambiarlos en el campo de batalla.



SERENIDAD EN EL CAMPO DE BATALLA

La habilidad de **Reyson** de permitir a uno o más aliados moverse dos veces en un turno, puede ser muy tentadora para el momento de atacar. Pero también es de gran ayuda para un curandero, pues de esta forma podrá tener a tus tropas en buenas condiciones sin esperar tanto.



MUEVE LAS UNIDADES

Las unidades voladoras son un gran transporte, ya sea al moverse normalmente o al estar rescatando a un aliado herido. El problema es que ambas unidades pierden ese turno. Para evitar esto y salvar tiempo valioso, haz que otra unidad tome al lastimado volador y que lo deje en un espacio adyacente.





SEGUNDA LÍNEA DE DEFENSA

Los arqueros y magos no son para el frente de la batalla, pero su habilidad para atacar a distancia los hace grandes candidatos para la segunda línea. Deja que los fuertes los protejan mientras envían lluvias de flechas al enemigo.



Opiniones de expertos

Con tantos personajes y clases a elegir, los equipos de **Path of Radiance** nunca son los mismos. Le preguntamos a Rich Amtower, Alan Averill, Tim O'Leary y a Thomas Connery (el equipo de localización que escribió el diálogo para la versión en inglés del juego) cuáles cuatro personajes eran sus favoritos al momento del capítulo final y por qué.

LOS FAVORITOS DE RICH

"Me agrada **Soren** porque me gusta la magia. Tan simple como eso. Además, viene con un **Adept** directamente de la caja y sus ataques son realmente útiles".






SOREN GATRIE VOLKE SHINON

LOS FAVORITOS DE ALAN

"**Kieran** es un desquiciado, y por eso es que lo uso. Su habilidad con el hacha es muy útil, y sus conversaciones de apoyo con **Rhys** son personalmente mis favoritas. También puede apoyar a **Marcia**, quien funcionó muy bien en mi grupo".






KIERAN JILL MARCIA ROLF

LOS FAVORITOS DE TIM

"¡**Janaff** es un ave gigante! ¿Qué más necesitas? Es rápido, fuerte y muy útil. Además, tiene más de 100 años, puede ver por millas y no sabe nada de los **Beorc**, lo que ocasiona momentos muy graciosos".






JANAFF ZIHARK ILYANA MIST

LOS FAVORITOS DE TOM

"A **Boyd** le falta el poder de los caballeros, pero sus ataques con el hacha lo compensan. Especialmente cuando necesito a alguien para cubrir a **Ike** durante las primeras escenas".





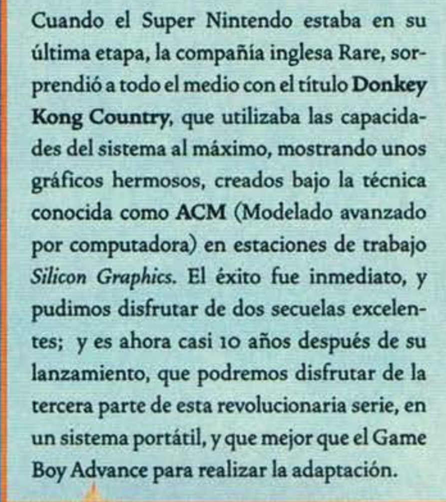

BOYD MIA LETHE OSCAR

DONKEY KONG COUNTRY 3

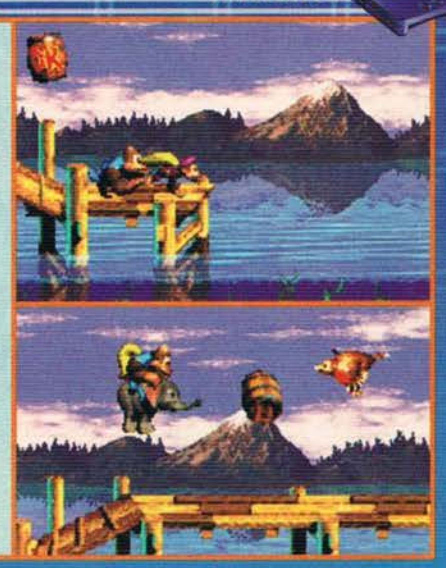
NINTENDO

Dos nuevas estrellas

Los protagonistas de este juego son **Dixie** y **Kiddy Kong**, y su misión es rescatar a **Diddy** y a **Donkey** de las garras de **King K. Rool**, pero para lograrlo, tendrán que cruzar primero por más de 48 emocionantes escenas. El género del título es el de plataformas, como hemos visto muchos, pero lo distinguen del resto la estructura de los niveles y que para salir adelante de cada situación, es necesario que combines las habilidades de cada primate. Por ejemplo, **Kiddy** es muy pesado, y puede vencer sin problemas a los **Kremlins** más grandes, en cambio **Dixie** no es tan fuerte, pero tiene otras ventajas como el poder flotar por unos segundos en el aire amortiguando los saltos.



Cuando el Super Nintendo estaba en su última etapa, la compañía inglesa Rare, sorprendió a todo el medio con el título **Donkey Kong Country**, que utilizaba las capacidades del sistema al máximo, mostrando unos gráficos hermosos, creados bajo la técnica conocida como **ACM** (Modelado avanzado por computadora) en estaciones de trabajo *Silicon Graphics*. El éxito fue inmediato, y pudimos disfrutar de dos secuelas excelentes; y es ahora casi 10 años después de su lanzamiento, que podremos disfrutar de la tercera parte de esta revolucionaria serie, en un sistema portátil, y que mejor que el Game Boy Advance para realizar la adaptación.







Todo un clásico

Muchas veces lo hemos mencionado, cuando un juego es bueno, es bueno para siempre, y **Donkey Kong Country 3** es un claro ejemplo de lo anterior. Es un excelente título, con un nivel de dificultad que se acopla perfectamente al nivel de cada jugador. Gráficamente es espectacular, quizá no sorprende de la misma manera que lo hizo hace ya casi una década, pero tomando en cuenta que se trata de una adaptación para el Game Boy Advance, es de destacarse. No dudamos en recomendártelo, juegos así escasean actualmente, la inteligencia y visión con la que fue desarrollado, te harán jugarlo por siempre.

Observar, la diferencia

Para completar el mayor porcentaje posible al terminar el juego, en cada uno de los stages tienes que encontrar escenas de bonus escondidas, las cuales son representadas por barriles. Al principio resulta muy obvio encontrarlas, y hasta sin querer los encuentras, pero conforme avances, te será más difícil localizarlos. Un consejo que te damos para que tu tarea se facilite, es mantenerte atento a las pistas que el propio entorno te da, por decir algo, siempre vas a encontrar formaciones de bananas, pero si te fijas bien, en ocasiones representan letras, por decir algo la "A", lo que quiere decir que en ese lugar debes realizar algo con ese botón para descubrir un *bonus*.

Nuevos desafíos

Si tuviste la oportunidad de jugar esta aventura en su versión original, y por eso crees que esta no tendrá nada que ofrecerte, estás equivocado; por que los programadores han agregado varios mini-juegos en los que podrás obtener *items* o monedas. La verdad es que son de lo más divertidos, como el de **Kranky**, donde usando una concha debes bloquear los embates que realizarán unos enemigos con picos. En otro competirás con **Funky** en carreras acuáticas para ver quien colecta el mayor número de estrellas; y por si esto fuera poco, tendrás 6 niveles totalmente nuevos para explorar.





La historia de **La Cenicienta**, es una de las más populares en todo el mundo, no conocemos a alguien que no la haya escuchado por lo menos una vez; pero curiosamente, no había aparecido en las consolas de Nintendo hasta ahora, que Buena Vista ha decidido realizarlo. Atención amantes de las princesas, este juego es para ustedes, pero difícilmente para alguien más. Sabemos que la historia no se presta mucho para producir un juego, pero seguro que con un poco más de empeño, hubiera quedado algo mejor, pero bueno, decídelo por ti mismo.

¿Pues cuando empezó?

Al terminar el nivel de nuestra heroína, tomamos control de los simpáticos ratones de la historia, pero no varía en mucho el asunto, la monotonía se sigue haciendo presente, parece un *demo* o algo así. Pero bueno, también tomamos control de la hada madrina, lo malo es que ni con sus poderes pudo revertir la situación del juego, con ella tienes que reventar unas burbujas al estilo de **Space Invaders** pero en malo; con el fin de transformar la calabaza en carroza y a los ratones en caballos. A lo largo del título, sólo enfrentas dos veces a un "jefe", que es el malvado gato... pero no tiene nada de talento para atacarte, te puedes quedar en un extremos lanzándole botones ¡y ya! en un dos por tres lo derrotas. Luego tenemos la escena del baile con el príncipe, no tiene nada de reto, con sólo apretar el *pad* y los botones "a lo loco", lo pasas.



La magia se terminó

Al principio controlas a **Cenicienta**, y comienzan los primeros dolores de cabeza, debido a que el control es muy impreciso, como si la "señal" tardara en llegar, pero bueno, todo se perdonaría si el escenario fuera divertido, pero ni eso. La palabra rutinario le queda como anillo al dedo, haz de cuenta que al inicio del nivel, debes entrar a un establo, y debes tomar forraje para dárselo de comer a un caballo, con esto se abre una puerta para que continúes tu camino, pero oh sorpresa, llegas a otro establo donde hay otro caballo y tienes que hacer exactamente lo mismo, y así hasta que pierdes la cuenta.

¡Corré, ya son las doce!

Los gráficos son buenos, destacaríamos los cortos de video que contiene con escenas de la película, pero obviamente no salvan al juego. Algo que hay que reconocer, es que la música queda excelente para el juego, si, igual de repetitiva. Los enemigos son otro elemento que hay que mencionar, tienen rutinas establecidas por *default*, y nunca se saldrán de ellas, lo que quiere decir que, con que saltes en el momento adecuado, puedes pasar todos los niveles prácticamente ileso, además de que la variedad se limita a conejos, lobos y arañas.



El juego se convirtió en calabaza

Con este título, teníamos la esperanza de que nos pasara igual que con **Lizzie McGuire**, que creímos que sería malo, pero al final resultó un buen juego, pero no fue así. La verdad no sabemos que les impulsó a realizar esta adaptación, no tiene nada de reto y el nivel de diversión es terrible; sirve sólo como artículo de colección para quien quiera tener todo lo relacionado a **Cenicienta**, pero aun así te sugerimos que lo pienses dos veces; para que te des una idea, el juego lo terminamos en 30 minutos, imagínate. Ojalá que Buena Vista cuide más sus proyectos, ya que en un futuro, por su trabajo tan irregular, puede perder licencias valiosas.

EGS 2005 REPORTE

Como viene siendo una tradición desde hace cuatro años, el pasado mes de octubre se celebró la exposición de videojuegos más grande de América Latina, el Electronic Game Show, en el World Trade Center de la Ciudad de México, donde las más importantes compañías del medio, como Capcom, Konami y por supuesto Nintendo, se dieron cita para mostrar los juegos que lanzarían al mercado durante los próximos meses; y como también es una costumbre, estuvimos ahí para traerte todos los detalles de tan esperado evento.

¡La magia de los videojuegos invadió México!

Este año en especial, el evento causó muchas dudas, debido principalmente a que todos esperábamos probar la nueva aventura de Link en The Legend of Zelda: Twilight Princess, por lo que después de que nos enteramos del retraso en la fecha de su lanzamiento, pensamos que representaría un handicap en contra para el show, pero no fue así. Nintendo supo compensar la ausencia de su título estrella con otro de los juegos más esperados del año: nos referimos a Mario Kart DS; por lo que en calidad, no existe queja alguna.

El evento inició el viernes 21, pero desde el martes en la mañana, un grupo de siete chavos ya estaba haciendo fila para entrar... ¡imagínate!, se quedaban a dormir afuera del WTC; eso sí es ser fan... o de plano no los querían en su casa. Ya para el día de la apertura, la cola era enorme; rodeaba fácilmente todo el inmueble, por lo que para no desesperarse, la mayoría de las personas que ahí esperaron utilizaba sus Nintendo DS; lo curioso del asunto es que si te ibas a la opción de descargas te aparecían varios títulos para bajar; o sea que podías jugar Meteos, Mario 64 DS o hasta participar en el Picto Chat con personas de toda la fila, que no tenían ni idea de dónde se encontraban.

Al Electronic Game Show asistieron videojugadores de todas las edades, desde los experimentados que han visto la industria desde sus comienzos, hasta los que apenas inician en este mundo, los cuales en su mayoría iban acompañados de sus padres. Y esto es algo que vale la pena destacar: el EGS no es un show exclusivo para personas que gustan de este entretenimiento, sino que puede asistir toda la familia y pasar unos momentos muy agradables.

Desde que entrabas al piso de exhibición, la emoción recorría tu cuerpo; veías a Capcom, a Konami, a Sega; era muy difícil decidir por dónde empezar; y es que la oportunidad de probar antes que nadie los productos de estas compañías sucede muy pocas veces. Las filas para jugar eran enormes, como la que había alrededor del área de Nintendo para checar **Mario Strikers**; podías pasarte ahí horas, por lo que los visitantes tuvieron que idear varios métodos para no cansarse; uno de ellos era turnarse con los amigos por periodos, de manera que mientras uno cuidaba el lugar, otro podía ir a otro *booth*. Pero uno que nos dio mucha risa fue donde varios chavos dejaban formados a sus papás, con bolsas y todos los regalitos que obtenían.

Comportamiento ejemplar

Todos los *booths* regalaban artículos de colección como discos, playeras, llaveros, pulseras, en fin, cualquier cantidad de objetos, con tal de que los jugadores pudieran llevarse un recuerdo a casa. Aquí lo interesante es que no importando que se reuniera un gran número de personas en el área de cualquier compañía, en ningún momento se perdía el orden. Otro aspecto que también llamó bastante nuestra atención fue el hecho de que el *stand* de Nintendo siempre estaba lleno de personas; pero contrario a lo que debes estar pensando, no era por las playeras que regalaban, sino por la calidad de los títulos que presentaban; incluso había gente que se podía quedar un largo rato, sólo viendo los videos de los juegos que se exhibían.

Nada es para siempre, y tendremos que esperar un año para poder disfrutar de nueva cuenta del EGS, que por cuarto año consecutivo deja en claro que los videojuegos son algo más que un simple entretenimiento, además de ofrecer a los videojugadores mexicanos un evento de la mejor calidad.

Fue un verdadero placer poder estar con ustedes en tan importante show, compartiendo puntos de vista y opiniones, respecto a la revista y los juegos que más les gustan. Todo el equipo se esforzó para brindarles la mejor atención, y esperamos que se la hayan pasado de lujo al igual que nosotros. Nos vemos el año siguiente, donde si todo sale bien, tal vez estaremos viendo algo del Nintendo Revolution; pero sólo el tiempo nos lo dirá.

El EGS unido por un balón

El año pasado el Nintendo DS se llevó el evento, pero ahora el fútbol logró que todo mundo se pusiera camiseta deportiva para celebrar el próximo lanzamiento de **Super Mario Strikers**, el primer título pambolero del bigotón, que reúne a la crema y nata del *Mushroom Kingdom*. El *booth* de Nintendo fue de los más solicitados –y cómo no, si nosotros también estábamos allí; desde que pisabas la alfombra gris y veías la enorme cantidad de interactivos de Nintendo DS que presentaban las novedades que estarán listas para los próximos meses. Las filas para jugar eran largas, pero mientras esperaban, muchos se entretenían sacándole provecho al sistema de descargas del DS, por lo que de la nada de pronto encontrabas partidas de Meteos o Super Mario 64 DS.

Nintendo®

Súbete a tu Go-Kart, entra a una pacífica villa o explora los rincones de la galaxia.

Mario Kart DS (NDS) Nov 2005

A un mes de su lanzamiento, los asistentes al evento pudimos comprobar que **Mario Kart DS** se convertirá en un gran éxito al estrenar los servidores de Internet de Nintendo; nosotros ya tuvimos la oportunidad de jugar en línea y créenos que no tiene ningún retraso o interferencia en el momento de transmitir los datos, pareciendo que estás jugando con alguien a tu lado y no con un retador de otro continente. En la parte frontal del *booth* se alineaban los ocho participantes que competirían en **Mario Kart**; aquí es todavía más divertido porque puedes interactuar con siete de tus amigos con una sola tarjeta por medio del *Download Play*. Recuerda que para no tener problemas en el momento de conectar tu Nintendo DS a Internet, debes tener listos los datos de tu conexión, así como dar los permisos necesarios para que tu *firewall* deje enviar la señal a los servidores; si no quieres complicarte la vida, trata con el adaptador USB –se vende por separado-; es fácil de configurar y manda la señal *wireless* sin importar si tu conexión es alámbrica.

Animal Crossing: Wild World (NDS) Dic 2005

Para que veas que el Nintendo Wi-Fi no sólo sirve para las carreras, aquí te presentamos la nueva faceta de **Animal Crossing**, ahora con la grata opción de conectarte a Internet y visitar los pueblos de otros amigos. ¡Imagínate cruzar los océanos al instante para interactuar con tu amigo que vive en Inglaterra o Australia! En el EGS los interactivos que mostraban este juego se mantenían en uso todo el tiempo. Había quien decía que "ese" no era su tipo de juego, pero en cuanto lo probaban salían con una sonrisa que denotaba su aprobación. ¿Qué tan monótono puede llegar a ser? Aquí el ambiente lo pones tú; como ocurrió en la versión de N64, puedes participar en cientos de actividades que ayuden a tu comodidad e incluso para tu subsistencia; pero si de plano tienes mucha flojera y no tienes nada que hacer, lo mejor es conectarte a Internet desde tu casa o a través de un hotspot para conocer otros amigos e incluso ver qué tan bien llevan su villa, aunque también lo puedes hacer local si no estás cerca de alguna conexión a redes.

Metroid Prime Hunters (NDS) Ene 2006

Primero apareció como un demo en la compra del Nintendo DS; después se mostró ya en una fase más avanzada que nos dejaba boquiabiertos porque luce similar a la versión de Nintendo GameCube. Pero hace unos meses Nintendo nos sorprendió con otra noticia y es que este gran título se pospone hasta principios del próximo año, pero con la ventaja de que podrás probar tus habilidades de cazador furtivo contra los mejores del mundo a través de Internet. La versión que trajeron al EGS es aún un demo, pero no obstante pudimos ver a nuevos personajes y escenarios. El *gameplay* no ha sufrido cambios desde la primera edición, y aún tienes la opción de controlar a Samus mediante el *Pad* o *Stylus*. En modo local, pueden participar hasta cuatro personas, pero aún no se revela la cantidad de usuarios que podrán conectarse a Internet, así como los diferentes modos de juego que estarán disponibles. ¿La fecha? Aún incierta; probablemente para antes de la primavera, pero ese detalle te lo revelaremos más adelante.

Super Mario Strikers

La joya de la corona de este EGS era, sin duda, **Super Mario Strikers**, la nueva aventura de **Mario** y su grupo que involucra las canchas de fútbol rápido. El juego se tiene pensado para diciembre, así que ya debe estar a pocos días para que abarrote las tiendas. ¿Te acuerdas de las zonas VIP que te mencionamos en números anteriores? Pues **SMS** sólo estaba disponible en dicho lugar, que se ubicó en la parte superior del *booth* de Nintendo; aquí nada más podían entrar quienes portaran un brazalete blanco (dado al comprar un juego original en ciertas tiendas). Como puedes ver, **Mario** está listo para enfrentar cualquier reto deportivo y próximamente lo verás compitiendo en el deporte ráfaga del básquetbol en el Nintendo DS.

CN sacó a pasear al perro

A pesar de que el *World Trade Center* no permite la entrada a animales, muchos de los asistentes al evento llevaron a sus cachorros, aunque sea de forma virtual mediante el juego sensación del momento: **Nintendogs.** Nosotros estuvimos desbloqueando la raza dálmata, que es una de las más raras; pero lo más curioso de todo es que con tantos **Nintendogs** usando el *Bark Mode*, había ocasiones en las que encontrabas otro perro, aumentando la cantidad de cachorros en la perrera y, por si fuera poco, recibiendo uno que otro regalo. También obsequiamos una pequeña guía de **Nintendogs.** Pero no te preocupes: si no fuiste al evento, seguramente la hallaste en el interior de tu revista de noviembre.

¿Cuál es la mejor revista? ¡Club Nintendo! CN, más aclamada en México que el chocolate en Suiza

El *booth* de Nintendo se vio decorado con siluetas de cachorros que indicaban el lugar donde podías probar el exitoso **Nintendogs**; incluso había un módulo especial por si querías participar en el *Bark Mode*. A pesar de que este juego ya lleva varias semanas en el mercado, aún sigue cosechando nuevos usuarios, que llegan a la misma conclusión; no simplemente se trata de un perro virtual, sino que es muy real e incluso te hará más caso que el de verdad.

Te presentamos a las esculturales chicas que se encontraban en nuestro booth, obviamente hubo quienes aprovecharon el momento para la foto e incluso hasta autógrafos les pedían.

Para los fans de **Pokémon**, Nintendo trajo un espacio independiente que reunió a miles de jugadores que comparten el mismo gusto: capturar y entrenar a sus criaturas. Aquí podías jugar desde las clásicas peleas de tarjetas con **Pokémon Trading Card Game** o entrar al mundo tridimensional de **Pokémon XD: Gale of Darkness**, del que ya te comentamos un poco en la edición pasada e incluso te traemos una breve guía en este número.

Capcom

Indudablemente, esta es una de las compañías más famosas y con más tradición que existen; y su presencia no se hizo esperar en el Electronic Game Show de este año, así que pasamos a ver su *booth* sin pensarlo dos veces. Capcom mostró varios títulos como la excelente recopilación **Mega Man X Collection**, para GCN, **Mega Man Zero 4**, para GBA, **Resident Evil 4**, y muchos otros más.

Claro que no desaprovechamos la oportunidad de jugar el divertido **Viewtiful Joe Red Hot Rumble**, para Nintendo Game Cube, del cual Capcom hizo un par de minitorneos para los asistentes. Este divertido título conserva la acción y humor característicos de la serie de **Joe**, pero ahora cuatro personas podrán participar en un modo multiplayer en donde solamente el mejor emerge victorioso.

Esta genial aventura es muy recomendable para los fans de los juegos de pelea al estilo de **Super Smash Bros. Melee**, aunque una de las diferencias más notables es que aquí podrás usar los efectos especiales **VFX** de **Viewtiful Joe** y los demás personajes para cambiar radicalmente el curso de los encuentros. ¿Qué nos espera para el próximo año? Tal vez veamos un nuevo **Resident Evil**, o alguna aventura como el original **Killer 7**. Sólo el tiempo lo dirá.

1 - Los jugadores del equipo América firmaron desde carteras, hasta playeras de Nintendo.

2 - Pepe invitó a los participantes a que hicieran más de 20 dominadas para ganarse una playera de Club Nintendo.

3 - Oh quizo probar que tan buenos son los del América en los videojuegos.

4 - Uno de los hermanos Trujillo en plena exhibición de dominadas. ¿Cuántas aguantas tú?

5 - La foto del recuerdo... todas las edecanes y parte del staff de NOA en el área VIP de Nintendo.

Los jugadores del América en el booth de Club Nintendo



Aarón Padilla, Oscar Rojas y José Antonio Castro "El gringo", tres de los jugadores campeones del fútbol mexicano (América) estuvieron presentes en el *booth* de Club Nintendo para dar firmas de autógrafos a los fans del *soccer*. Había quienes se formaban más de una vez para aprovechar el momento y tomarse la foto del recuerdo. Otro de los *shows* por parte de CN fue la presencia de los hermanos Trujillo, famosos dominadores del balón, que además tienen un récord de 18 horas continuas sin dejar caer el esférico. Incluso hicimos el reto para ver quién de los asistentes podía llegar a 15 dominadas, pero sólo unos cuantos lo consiguieron y demostraron su pasión por el fútbol.

Ubisoft

Al recorrer los pasillos del evento era prácticamente inevitable no voltear a ver a Ubisoft, pues la imagen del gorila más famoso del mundo adornaba el *booth* en donde se presentaba su juego. A pesar de que mostraron videos del esperadísimo **Prince of Persia: The Two Thrones** –el cual se ve impresionante–, era imposible rechazar la oportunidad de jugar el *demo* de **King Kong** para GCN.

Eran solamente dos escenas las que contenía el demo; pero con eso bastaba para sentirse literalmente que vivías las aventuras de los protagonistas en la isla de la calavera. La primera constaba del encuentro de **Jack Driscoll** (el héroe) y los otros humanos con el primer **V-Rex**; tu misión era atraer su atención para poder escapar de esta gran bestia antediluviana. Esta parte se desarrolla con modo de primera persona, al igual que todas las escenas donde manejas a **Jack**.

La segunda era con vista de tercera persona, y en contraste con el sentimiento de vulnerabilidad ante los dinosaurios que experimentabas con **Jack**, aquí sientes el poder inmenso al controlar al indiscutible amo de la isla: **King Kong**. El gran primate puede explorar la selva, saltar y colgarse de las enormes enredaderas y, por supuesto, pelear con los feroces **V-Rex** para proteger a **Ann Darrow**. Podíamos evitar salir a comer, pero de ninguna manera perdimos la oportunidad de jugar esta genial y sobrecogedora experiencia.

Electronic Arts

EA trajo varios interactivos con sus más recientes juegos de deportes para el Nintendo GameCube. Muchos de los asistentes no soportaban la tentación de conocerlos, o bien, de demostrar qué tan buenos eran; así que las retas no se hicieron esperar y hubo bastante gente haciendo fila para enfrentarse en un partido de **Fifa Soccer 06**. Este gran título ha tenido mucho éxito en nuestro país por su excelente *gameplay*, y además por la gran variedad de opciones, jugadores y equipos a elegir.

La ya legendaria serie de **Madden** también estuvo presente para los aficionados al fútbol americano. **Madden NFL 06** también fue muy concurrido por los visitantes, quienes disfrutaron de un buen partido en los interactivos del *booth*. Esta nueva versión contiene muchas cosas que le dan un toque más realista al juego, como el modo mejorado de crear a tus personajes.

Pero como no nada más de fútbol viven los videojugadores, también tuvieron el **NBA Live 06** y el **NHL 06**, ambos para el GCN. También se hicieron presentes **Harry Potter and the Goblet of Fire** y un par de títulos más, para GCN, y los portátiles de Nintendo. El *booth* de **EA** estuvo muy concurrido, y no era para menos, pues trajo varios juegos muy interesantes.

Sega

Los años en los que Sega y Nintendo eran rivales han quedado muy atrás; en el *booth* de esta compañía pudimos disfrutar de un buen repertorio de juegos muy buenos para el Nintendo GameCube, además de un video de **Sonic Rush**, para el Nintendo DS. Cabe mencionar que destacaron los títulos de su franquicia estrella: **Sonic**, de los cuales mostraron un par que nos llamó bastante la atención.

Sonic Gems Collection es una excelente compilación que incluye varias joyas de hace años como **Sonic CD**, **Sonic the Fighters** y **Sonic R**. Pero además incluye cinco títulos que vieron la luz en el Game Gear (el difunto competidor del original Game Boy "tabique"): **Sonic Spinball**, **Sonic the Hedgehog Triple Trouble**, **Sonic Drift 2**, **Tails' Skypatrol** y por último, **Tails Adventures**. También estuvo el emocionante **Shadow The Hedgehog**, para GCN, el cual conserva la acción rápida de los **Sonic** anteriores, pero con un toque más oscuro, pues **Shadow** es el protagonista que debes controlar.

Spartan: Total Warrior, para el NGC, fue una de las mejores opciones en el *booth*; es realmente impresionante esta aventura épica que te transporta al pasado, donde vivirás las batallas legendarias de la historia en las cuales, literalmente, cientos de guerreros se enfrentarán en combate. Nos quedamos perplejos ante la magnificencia de la inteligencia artificial de cada una de las unidades en pantalla; es una obra maestra que no podíamos dejar de jugar y jugar.

6 - En el booth de Ubisoft, una de sus mayores atracciones fue el esperadísimo King Kong y Prince of Persia.

7 - Konami también trajo sus títulos de temporada como la tercera entrega de las Tortugas Ninja.

8 - Gus y Pepe dando gusto a cientos de fans que se formaban por largo rato para conseguir una firma o una foto.

9 - Este fue el escenario donde más de mil fans se tomaron la foto para el poster de Club Nintendo.

10 - El staff de Club Nintendo junto con los hermanos Trujillo. Este sí que fue un equipo de 10.

Konami

Este es otro de nuestros licenciatarios favoritos, y en esta ocasión trajeron un *booth* muy padre con forma de castillo que te invitaba a sentirte todo un **Belmont** y entrar a checar sus juegos. Por tradición, no podíamos dejar de jugar **Castlevania Dawn of Sorrow**, pues es una verdadera obra de arte que hace honor al nombre de la saga.

Otro de los juegos que llamaron nuestra atención fue **Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare**, para el Nintendo Game Cube. En esta nueva aventura podrás invitar a tus otros tres hermanos o amigos a participar en la acción al estilo tortugas ninja en el intenso modo de historia.

Este nuevo título presenta cosas muy padres y mejoras en comparación con sus antecesores de GCN; cuenta con muchos escenarios y enemigos a derrotar, además de una gran variedad de formas de jugar, ya sea a pie o sobre vehículos a grandes velocidades. Lo mejor es que esta excitante locura también viene para el Nintendo DS, y que puedes también conectarte con otros tres amigos y combatir al **Foot Clan** en modo *wireless*!

Namco



Por último, pero no menos importante, tenemos a los cuates de Namco, que mostraron varios juegos en su *booth*; algunos ya los conocemos, pero eso no quita que sean igual o más divertidos. Entre los ya conocidos estuvieron los divertidísimos **Namco Museum** para GCN y GBA, los cuales son colecciones de títulos de antaño que nunca pasarán de moda.

Entre los más nuevos vimos el entretenido **Pac'n Roll**, para NDS. Aquí debes usar tu *Stylus* para controlar al famoso **Pac-Man** a través de muchos escenarios y etapas; pero a diferencia de los juegos anteriores de la saga, en éste manejarás al héroe amarillo como si fuera una bola. También estaba **Hello Kitty: Roller Rescue**, para GCN, el cual es una perfecta opción para las videojugadoras más pequeñas o inexpertas, pues tiene un grado de dificultad relativamente bajo; aunque está lleno de los más coloridos escenarios y personajes del mundo de esta famosa gatita.

Sigma Star Saga para GBA es otra de las más nuevas propuestas de Namco, y se trata de un RPG muy interesante, pero que tiene un sistema de batalla basado en un modo *shooter*; a decir verdad, nos gustó mucho el concepto, pero creemos que tal vez los aficionados del género no estarán tan contentos con esta mezcla de modos. Finalmente, **Rebelstar: Tactical Command**, también para GBA, es un juego de estrategia, con algunos elementos RPG, que se ve muy prometedor.

THQ

Como siempre, todos los *booths* estaban llenos de gente que quería divertirse y pasar un buen rato jugando los títulos presentados por cada licenciatario; notamos que el lugar de **THQ** mantuvo un ambiente muy animado durante los tres días del EGS. Se mostraron juegos que ya conocíamos y unos nuevos; no obstante, los interactivos no se quedaban solos mucho tiempo, así que también nos pusimos a checar todo lo disponible.

El juego estrella de **THQ** fue definitivamente **Tak 3: The Great Juju Challenge**, para Nintendo GameCube. En esta nueva aventura, **Tak** y **Lok** unen fuerzas para enfrentar a los peligros de su selvático hogar; ambos pueden conseguir hechizos y combos con el sistema de mejoras del **Shaman**. También tienen que enfrentarse a unos nuevos enemigos llamados los **Rokkers** en la competencia conocida como **The Great Juju Challenge**, por el bien de la gente **Pupununu** y por la gloria de ser los campeones del torneo. **Tak 3** está también disponible para NDS y GBA, para llevar la acción del reto **Juju** a donde quieras.

El otro título que llamó la atención del público es muy diferente a los que hemos revisado y se trata de **Bratz: Rock Angelz**, para Nintendo GameCube y Game Boy Advance. Obviamente está enfocado a las videojugadoras, pero no por eso deja de ser interesante; la historia es sencilla: debes controlar a **Cloe**, **Jade**, **Sasha** y a **Yasmin**, y ayudarlas a iniciar su propia revista de modas. Parece una tarea fácil, pero deberás recorrer el mundo y conocer muchos lugares y personas; y por supuesto, estar a la moda.

Ya es parte de las actividades infaltables en los eventos; como siempre, Gus, Pepe y todo el *Staff* de Club Nintendo pusieron a prueba la calidad de los plumones permanentes firmando todos los artículos de colección o promocionales que nos trajeron.

Para seguir con el tema del fut, el equipo de Club Nintendo puso a prueba los conocimientos de fútbol de los asistentes. Si acertaban, se llevaban una playera de edición especial de los 14 años de la revista. Aquí hubo quien se sabía hasta la dieta de la selección, o quien no se acordaba ni del ex DT del Pumas... ya ni porque era uno de los que más daba de qué hablar.


SUPER MARIO STRIKERS
CLUB NINTENDO
Nintendo



Las personas olvidan sólo lo que quieren.

Desde que Nintendo anunció la salida de su portátil de doble pantalla, mencionó que gracias a las cualidades del sistema ciertos géneros que antes sólo eran populares en Japón, se conocerían por todo el mundo. Y como suele suceder con lo que dice la gran N, tenía razón. Las novelas gráficas son un estilo único que nunca habíamos podido disfrutar como se debe en nuestro continente, y de hecho, si tienes buena memoria, recordarás que iba a salir Silent Hill para el GBA en América bajo este estilo, pero al final, debido a la falta de visión, se canceló y se quedó en el país asiático. Pero bueno, aquellos tiempos han quedado atrás y ahora Nintendo nos ofrece una novela gráfica, Trace Memory, que representa algo más que una aventura: es una apuesta por el talento y originalidad.

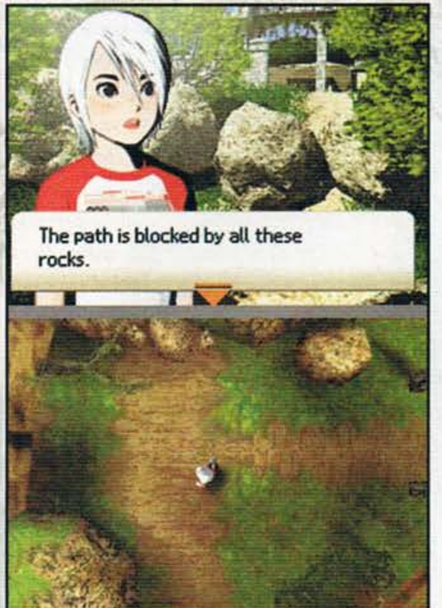
A veces recordar es triste

Para que este tipo de juegos logre ganar un lugar especial entre los videojugadores, necesita además de una buena historia, un excelente desarrollo de la misma, requisitos que **Trace Memory** cumple a la perfección. Tomas el papel de **Ashley**, una adolescente que desde que era niña ha pensado que sus padres murieron, por lo que toda su vida habia sido cuidada por su tía. Pero un día, justo cuando está a punto de cumplir 14 años, recibe una noticia que cambiará su vida para siempre: se entera de que, al parecer, su padre está vivo y la espera en una isla muy alejada de la ciudad... Extraño, ¿verdad? Imagínate: es sólo el comienzo de esta increíble experiencia.

Título: **Trace Memory.** • Compañía: **Nintendo.** • Desarrollador: **MCing Inc./Nintendo.** • Clasificación: **everyone.** • Categoría: **aventura gráfica.** Jugadores: **1.**

CE MEMORY™

Desde que prendes tu Nintendo DS, el misterio que está detrás de la muerte de los padres de **Ashley** te atrapa por completo, pues comienzas a meterte más y más en la historia. Cada que conoces un personaje nuevo lees atentamente cada palabra que dice, es fascinante; en serio que actualmente son pocos títulos donde ocurre lo anterior. Como ya lo mencionamos, el desarrollo de la trama es uno de los puntos fuertes del juego, ya que puedes pasar un par de capítulos creyendo algo y de pronto algún evento cambia toda tu perspectiva, haciendo que replantees todo tu criterio; lo anterior ocasiona el mismo fenómeno que cuando lees un buen libro: no quieres despegarte sino hasta terminar. Son tantas las sorpresas que guarda **Trace Memory**, que son imposibles de contar todas; como cuando llegas por primera vez al panteón... Pero eso mejor dejamos que lo descubras por ti mismo.



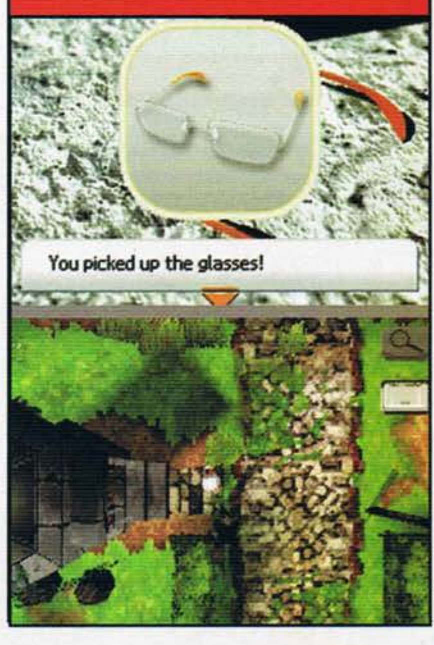
Libera tu corazón y tu mente

Ahora bien, vamos a hablar un poco del *gameplay* del juego, que nos imaginamos es de lo que más curiosidad te provoca. Los escenarios que recorres los observas en la pantalla inferior, y están en 3D, pero con una ruta definida, es decir, no puedes explorar como sucede por ejemplo en **Rayman** o **Mario 64 DS**, lo que de ninguna manera es malo y queda perfecto para el contexto del juego. Conforme avances, en la pantalla superior aparecerán paisajes que representarán la visión que tengamos del lugar, y con sólo tocar con el *Stylus* el ícono de la lupa que está en la esquina superior derecha, podrás investigar de mejor manera cada uno de los objetos que se encuentren a tu alrededor.

Debes ser más astuto que **James Bond** en el momento de analizar las imágenes, ya que cada uno de los objetos tiene un valor único; para que nos entiendas mejor, te vamos a poner un ejemplo: al inspeccionar una habitación, puedes encontrarte varias cajas, y dentro de ellas algunas bolas de metal; si revisas una muy grande, no vas a poder levantarla, por lo que debes checar cada una por separado hasta hallar una que puedas cargar. Esto te lo decimos porque es muy común que en títulos como **Resident Evil** -no importa que observes mil veces una caja- siempre te va a decir lo mismo; pero aquí es distinto. Ten esto en mente para que puedas avanzar sin mayores problemas.

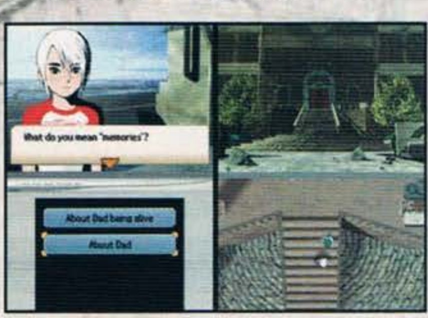






Recobra la memoria

Para esclarecer todo este misterio, vas a contar con un aparato muy parecido en forma a un Nintendo DS, conocido como DTS. En él podrás organizar y controlar varios aspectos como tu inventario, que será representado mediante una bolsa, donde se guardará automáticamente todo lo que encuentres a tu paso, como por ejemplo: ruedas, dulces o metales. En otro apartado, representado por un disco, podrás salvar tu juego en el momento en que lo desees, para lo cual cuentas con dos archivos distintos. En el ícono que dice DTS revisas las tarjetas que hallas en tu aventura; y ya por último, tenemos el de una cámara, la que, por lógica, te sirve para tomar fotos de cualquier objeto que consideres importante.



Ya que estamos en esto de las fotografías, no creas que son sólo para que te quedes con un buen recuerdo; no, es más; son muy importantes para la resolución de acertijos. En el momento en que tomes alguna, posteriormente las vas a poder ver en una pantalla especial donde tienes acceso a manipularla de tal manera que revises que al moverla, girarla o hasta empalmándola con otra, consigues descubrir alguna pista, lo cual es muy útil, sobre todo cuando veas colibríes... ¡ah, olvida esto último! Los acertijos que vas a tener que descifrar no son muy complejos, y la mayoría se resuelven con objetos que vas a localizar cerca del lugar donde estés atorado; así que busca hasta en el último rincón para encontrar una respuesta.

Lo que bien se aprende...



El talento de los programadores no sólo se ve reflejado en la historia o en la interface tan agradable que realizaron, sino que también se nota en la utilidad que le dieron a la pantalla táctil, o sea, en los *puzzles*. No se trata de nada más llegar, seleccionar la pieza que falte de un rompecabezas y ya; realmente tienes que interactuar con el entorno, lo que ocasiona que te sientas realmente dentro de la historia. Tal es el caso de cuando encuentras algún objeto que esté cubierto por polvo u óxido; en el primer caso, con que pases ligeramente tu *Stylus* sobre él conseguirás limpiarlo; pero en el segundo, la situación cambia y deberás esforzarte más en tu tarea para aclararlo. En otro momento hay que arrojar una esfera para crear un contrapeso, y lo logras lanzándola con ayuda del *Stylus*. Otro detalle que nos gustó es que al principio del juego te piden tu huella digital para continuar, y tienes que colocar tu dedo en la pantalla del NDS. Lo interesante es que este tipo de aspectos dotan de una personalidad distinta al juego, permitiendo que disfrutes cada momento.

Muy hermosos recuerdos

Pasando a los aspectos técnicos del juego, no hay ninguna queja: los gráficos son hermosos, tanto los que son en 3D, como las animaciones en 2D de los personajes cuando hablan; estas últimas, por las facciones y actitudes tan bien logradas, ocasionan que te involucres todavía más en la historia, sin contar que todo este tipo de acciones permiten que cada personaje tenga una personalidad, ocasionando que te identifiques con ellos. La música es muy buena, tranquila durante tus recorridos y los acertijos para que te concentres en su resolución, y "movida" en los momentos críticos o de tensión, todo mezclado de una manera increíble.



o lo borres de tu memoria

Podríamos hablar más y más de **Trace Memory**, mencionando todas sus virtudes, y ni aun así se compara con el jugarlo. Cada detalle que vas descubriendo te deja con el ojo cuadrado; poco a poco vas sacando tus propias teorías de cómo terminará la historia, te encariñas con los personajes, bueno, lo vuelves parte de ti. Quizá el único detalle que pudiera impedir que lo disfrutaras al máximo sea la barrera del idioma, pero viéndolo desde otro punto de vista, también representa la oportunidad perfecta para practicar tu inglés. Juegos van y juegos vienen, pero sólo algunos se quedan en nuestra memoria por siempre, y sin lugar a dudas **TM** entra en este selecto grupo.



Ranking

1 — 10

Master 9.5

Estos son los títulos que demuestran cómo deben usarse las características del Nintendo DS. **Trace Memory** está cerca de que lo catalogue como obra de arte, sobre todo por su historia, que es asombrosa, y ni qué decir del *gameplay*: más sencillo no se puede jugar; sólo apuntas y tocas, lo que origina que lo pueda disfrutar casi cualquier persona. Los acertijos sí merecen una mención especial, ya que la manera de resolverlos va más allá de lo que conocemos en la actualidad. No importa que nunca hayas jugado una novela gráfica; yo tampoco lo había hecho, y te puedo asegurar que, al igual que a mí, te va a encantar esta aventura.



Crow 8.0

Las novelas gráficas interactivas son de mi total agrado. Desde hace muchos años he jugado diversos títulos como Clock Tower (Super Famicom), uno de mis favoritos y que por desgracia no llegó a América. Pero ahora las compañías están viendo al NDS como medio para explotar esa categoría. Con **Trace Memory** me pasé un excelente rato. La historia es envolvente y te atrapa desde el inicio; pero el punto malo es que es demasiado corta e incluso puedes terminar el juego en un solo día. La dificultad es muy básica, aligerando los problemas con acertijos; lo bueno es que usa TODO lo que el NDS puede ofrecer.



Panteón 8.0

Las novelas gráficas no son exactamente mi fuerte, pero sí he disfrutado de algunos juegos del género. La historia de **Trace Memory** no me pareció tan original; para el caso tiene una mayor profundidad **Second Sight**; pero lo que le ayuda mucho es cómo debes emplear los aditamentos del Nintendo DS para ir avanzando en el juego. Es un título muy fácil, lo que lo convierte en una buena opción si quieres iniciar en el género; pero si ya eres un veterano de las novelas gráficas, te advierto que te va a durar menos de lo que crees. Yo personalmente recomiendo un RPG o uno de aventuras.



¡La nueva maravilla de Peter Jackson, vista desde dos perspectivas!

Después del éxito cosechado por la trilogía **The Lord of the Rings**, Peter Jackson cumple su sueño de dirigir una cinta basada en el enorme gorila que cautivó las pantallas hace 72 años. Pero lo mejor es que también estuvo al tanto del videojuego que desarrolló Ubisoft y del que ya te hemos comentado un poco en nuestras ediciones anteriores; y ahora te daremos todos los detalles lo que será el juego más esperado para este fin de año. En esta aventura no tendrás tiempo de cometer errores; por un lado, mientras juegues como **Jack**, serás perseguido por múltiples seres prehistóricos, pero cuando tomes el rol de **Kong**, tu ira tendrá un canal de salida al enfrentarte cara a cara con cualquier amenaza que quiera arrebatar a Ann de tus manos.

Pelea por sobrevivir en la Skull Island en el modo de primera persona, controlando a Jack Driscoll, y experimenta el poder colosal de King Kong en tercera persona, luchando contra todo tipo de inmensas criaturas.







Conoce al rey de Skull Island

Todo inicia en los albores de la década de los años 30. Para que te des una idea, en esa época tuvo lugar la primera Copa del Mundo celebrada en Uruguay (1930). En ese mismo año, Plutón –el planeta– fue descubierto por Clyde Tombaugh, y por supuesto, también se construyó el Empire State en Nueva York (1931), el mismo edificio que **Kong** usara para proteger a su damisela en peligro. La historia envuelve a un grupo de exploradores y cineastas, que es atraído a Skull Island por las leyendas sobre un gigantesco gorila llamado **Kong**. Su curiosidad pronto se verá saciada al observar a una tribu que venera al magnífico ser que reina una jungla infestada de todo tipo de criaturas prehistóricas, en su mayoría carnívoras. Los nativos ofrecen jóvenes mujeres como tributo a su rey, y al notar la belleza de **Ann**, deciden secuestrarla para satisfacer al exigente gorila. Aquí inicia la verdadera historia. **Jack** y su grupo de valientes aventureros deciden perseguir a la octava maravilla para sacar ventaja al exhibirla en Nueva York – seguramente lo vieron como la oportunidad de sus vidas para volverse millonarios y así despreocuparse de La Gran Depresión que enfrentaban miles de personas después del desplome de Wall Street–. Su misión no será fácil, porque en la oscuridad de la jungla se esconden las más terribles criaturas que los perseguirán hasta el cansancio; pero lo más importante es... ¿crees poder enfrentar, capturar y controlar a un gorila de más de seis metros de alto?

Cada miembro del equipo tiene un rol crucial y apoyará a los demás para resolver diferentes retos. Aprende a combinar sus cualidades y no tendrás problemas para sobrevivir en la isla.

Más que una adaptación, es una nueva forma de vivir la película

Si nos ponemos a hacer un recuento de todos los juegos que han salido basados en algún filme, contaríamos más de lo que imaginamos; pero, ¿cuántos de ellos son buenos, o por lo menos rescatables? Tenemos el ejemplo de **Charlie's Angels**, cuya película fue tan mala que como el juego; **Matrix** se salva por las escenas no vistas en la cinta, pero hasta este momento nunca se había tenido una colaboración tan estrecha de los encargados de la filmación con los desarrolladores del videojuego. En **King Kong** notaremos la visión de Jackson combinada con la experiencia de Michel Ancel (**Rayman**, **Beyond Good & Evil**), de hecho, el mismo Jackson fue quien sugirió el uso de ambos personajes, para infligir dos tipos de sentimientos: frustración y poder.

Los dos modelos originales de brontosauros usados en el filme de 1933 fueron tomados como referencia para generar una criatura que diera vida a una de las antiguas secuencias.

King Kong VS. Jack Driscoll

¿Qué prevalecerá, la fuerza o la inteligencia?

Los dos personajes son tan diferentes no, que creerás que se trata del mismo juego. La mayor parte del tiempo (aprox. 70% del juego) es destinada a **Jack Driscoll** en modo de primera persona, permitiéndote apreciar el gran trabajo que hicieron al recrear los escenarios y la ambientación en general (sonidos, fuentes de luz, etc.). Lo importante en este punto es que gracias a la sensación de agitación, vértigo y tensión que Ubisoft logró al generar efectos visuales dependiendo del momento en que te encuentres, por ejemplo, cuando enfrentas a un enorme tiranosaurio Rex, debes cuidar tu camino sin perder de la vista al enemigo, disparando tus "sofisticadas armas" o arrojando una que otra flecha que los nativos hayan abandonado. Tu personaje sonará fatigado y mostrará signos ello –incluso palpitaciones fuertes-. Aquí no eres un superhéroe invencible; tus municiones son limitadas así que trata de armar una estrategia que se base en inteligencia más que en ataque, porque llegará el momento en que no tendrás más municiones y debes esperar a que te las arrojen desde un aeroplano.

Como detalle extra para aumentar el realismo, no verás ningún elemento adicional en la pantalla, como barras de energía, tiempo o tipo de arma, dejándote una visión limpia, tal y como la tendrías con tus propios ojos.

Tan real que sólo le falta respirar el aire puro de la jungla

El motor gráfico usado para la creación del juego logra que cada aspecto, tanto de los escenarios como de los mismos personajes se asemejen a la realidad, cautivando tu atención al 100% en esta adaptación que para nosotros es el mejor tributo al clásico de 1933. Cabe destacar que los efectos sonoros también juegan un rol importante en la aventura, desde el crujir de las ramas hasta el rugir de los feroces dinosaurios que acechan en los rincones de Skull Island.

En el caso de **Kong** (aprox. 30% del juego) la perspectiva cambia, ya que no eres un simple humano indefenso ante el poderío de bestias prehistóricas, sino que controlas a un enorme gorila que destrozará a todo enemigo que lo provoque. ¿Tus armas? Un par de puños y una fuerza descomunal que se incrementa con los múltiples objetos con los que puedes interactuar en el escenario, todo con el firme propósito de proteger a **Ann**. Las misiones se van intercalando para que disfrutes los diferentes puntos de vista de la historia, y en cuanto al control no te preocupes, pues a pesar de que es un ser de enormes proporciones, se mueve ágilmente por sus territorios.



Los niveles de juego no se limitan al perímetro de la isla. Siendo llevar a **Kong** a NY uno de los objetivos, el primate también tendrá sus altercados citadinos, cruzando las enormes y elegantes calles de la Gran Manzana. Pero su gira no será turística y al considerarlo como una amenaza, el Ejército mandará a todo su escuadrón para detenerlo. Así que tu fuerza y tamaño te servirán para destruir como moscas a los diminutos aviones, o para pisar como escarabajos los tanques. El cambio de la jungla a la ciudad también afecta a **Kong**, siendo un lugar nuevo en donde las ramas no cuelgan de los árboles... es más... casi no hay árboles; debido a ello debes valerte de tu entorno para destruir a tu enemigo y proteger a tu rubia consentida.





¿Sabías que?

• Andy Serkis -quien dio vida a Gollum en TLOTR- estudió a los gorilas en África para prepararse en la caracterización de Kong. De hecho, la técnica de animación fue la misma que la usada hace unos años para el otrora portador del anillo único.

• Los tiranosaurios tienen tres garras en lugar de dos como está comprobado, esto como homenaje a la película original de 1933 y bajo la excusa de que las criaturas de Skull Island son una forma evolucionada de los extintos hace más de 65 millones de años.



La versión de NDS tiene gráficos espectaculares, apegados al GCN.



Para el GBA, Ubisoft diseñó una forma diferente de juego tipo TLOZ.



Por muy fantasioso que sea, el gorila de Universal ya forma parte de la cultura mundial e incluso las escenas del filme original son de las más recordadas, referenciadas e incluso parodiadas; si no lo crees así, checa los siguientes ejemplos.

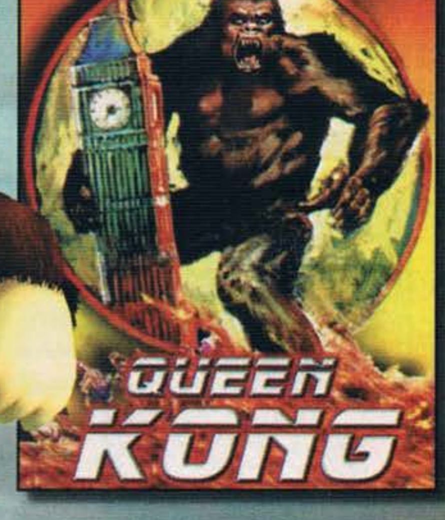
Donkey Kong

Es por todos sabido que el gorila creado por Nintendo fue inspirado en **King Kong.** De hecho hubo una demanda de por medio alegando el plagio de identidad, pero Universal no pudo reunir las evidencias necesarias y Nintendo ganó el juicio; así que **Donkey Kong** siguió adelante en su arcadia de 1981 y hasta la fecha ha aparecido en múltiples títulos incluyendo juegos de peleas y musicales. Como detalle curioso, en el juego original, **Donkey** era el villano que secuestraba a la hermosa **Pauline.**

Queen Kong

Si existe un macho, ¿por qué no una hembra? Así nació **Queen Kong** en 1976, un filme dirigido por Frank Agrama y estelarizado por Robin Askwith, Rula Lenska y Valerie Leon. La temática es más del corte de comedia inglesa que de acción y se ubica no en Skull Island, sino en el territorio de Lazanga, que está repleto de amazonas en bikini –sí, sueña descabellado, pero qué esperabas de una *B-Movie*-. Aquí en vez de escalar el Empire States, la reina de los gorilas trepa por el Big Ben, si fuera en México, sería la Torre Mayor.





King Homero (Los Simpsons)

El **Treehouse of Horror III** fue donde **Homero** –quién si no él- es presentado como un gran simio que habita en Ape Island. El señor **Burns** y su inseparable lamebotas, **Smithers**, van a una expedición en compañía de **Marge. Burns** captura a **King Homero** y lo lleva a Broadway para exhibirlo y ensanchar sus bolsillos con las ganancias; pero las luces perturban al incompetente **Homero** y todo termina en catástrofe, secuestrando a **Marge** y llenando su estómago con bocadillos humanos.

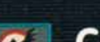


Ranking

1 — 10

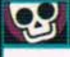
(M) Master 9.0

Es grato ver cómo Ubisoft poco a poco ha ganado prestigio con base en sus excelentes trabajos, consiguiendo oportunidades como ésta, de desarrollar el juego de una de las películas más esperadas del año, ya que no sé si sabían, pero en un principio, EA iba a ser el encargado de realizar la adaptación. El título me encantó, sobre todo la manera en la que manejan la cámara, ya que permite que el ritmo de juego sea muy dinámico, y no tengas que detenerte para ajustar tu visión; además la movilidad ayuda mucho; en pocas palabras, un juego impecable, que hace justicia a tan esperado filme. No debes perdértelo.



Crow 9.5

Para Peter Jackson, esta es uno de sus sueños y siendo honestos, tanto la película como el videojuego son de lo mejor. El aspecto gráfico que emplearon para los escenarios te hace sentir como si en verdad estuvieras denro de las locaciones. Me agradó muchísimo la forma en que te hacen sentir el vértigo y la presión de ser perseguido por criaturas gigantescas, así como también el lado opuesto al utilizar a Kong para destrozar las mandíbulas de los enemigos. Te recomiendo muchísimo **King Kong** para Nintendo GameCube, pero no olvides probar las versiones de Nintendo DS y GBA.



Panteón 10.0

En 1933, el mundo fue sacudido por la cinta conocida como **King Kong**, el dios bestial que dio pauta a la creación de muchos personajes de ficción como **Godzilla**. Después de muchísimas copias, *remakes* y parodias, por fin tenemos una digna adaptación de la película original, gracias al afamado director Peter Jackson. El juego, como era de esperarse, es toda una experiencia que no puedo dejar de admirar; la magnificencia de esta aventura no tiene igual. ¿Cansado de los duendecitos gritones de gorro verde, del pan con lo mismo? Entonces embárcate a la isla de la calavera. Si te atreves.

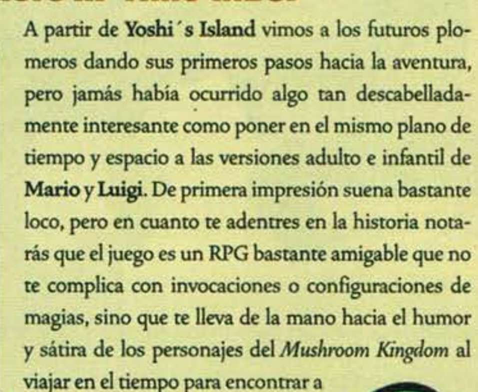
ÚLTIMA PÁGINA
DICIEMBRE 2005

True Crime: New York City (GCN)

Primero fue en Los Ángeles y ahora el crimen llega a Nueva York. Una ciudad diferente necesita un agente distinto. Olvídate de **Nick Kang**; su buen trabajo le valió unas vacaciones. El nuevo protagonista se llama **Marcus Reed**, cuya profesión anterior lo ubicaba dentro de una banda de mafiosos; pero ahora se ha cambiado de bando –en el buen sentido- y ayudará a los policías de la Gran Manzana a patearle el trasero a sus antiguos camaradas. Como es costumbre, una considerable parte de NY fue digitalizada para darle el toque de realismo que ocurrió en la versión anterior; así que tendrás mucho espacio para limpiar la zona de las alimañas y, al mismo tiempo, encontrar a los asesinos de tu mentor.



Mario & Luigi: Partners in Time (NDS)



A partir de **Yoshi´s Island** vimos a los futuros plomeros dando sus primeros pasos hacia la aventura, pero jamás había ocurrido algo tan descabelladamente interesante como poner en el mismo plano de tiempo y espacio a las versiones adulto e infantil de **Mario** y **Luigi**. De primera impresión suena bastante loco, pero en cuanto te adentres en la historia notarás que el juego es un RPG bastante amigable que no te complica con invocaciones o configuraciones de magias, sino que te lleva de la mano hacia el humor y sátira de los personajes del *Mushroom Kingdom* al viajar en el tiempo para encontrar a la **Princesa Peach**.



Con este número ya completaste otra ilustración del lomo de Club Nintendo. Ya son 14 años enteros en los que hemos ido evolucionando y contemplado tus sugerencias para que mes a mes te sientas más unido a este Club. De hecho, te adelantamos que en enero encontrarás nuevas secciones que nacen –o renacen- de acuerdo con tus comentarios. ¿Cuáles serán? ¿Panteón dará recetas de cocina? ¿Master revelará estrategias para sobrevivir en una isla virgen? ¿Crow aprovechará el ***boom*** de las ***hotlines*** e invocará a unos cuervos místicos para dar horóscopos? Pues no te pierdas la próxima edición y averígualo.

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (GCN)

¿Te imaginas la frenética acción de **Super Smash Bros. Melee** con los personajes de **Viewtiful Joe**? ¡Pues Capcom lo hizo realidad! Si bien los superpoderes y habilidades de combate del héroe rojo son bastante ingeniosos, más aún con el manejo del tiempo y efectos VFX, aquí se intensifica el ponerte en una gran pelea donde todo se vale -menos los golpes bajos-. La historia inicia cuando el **Captain Blue** está en busca de un protagonista para su próximo filme, pero debe ser hábil para las peleas; así que hace una convocatoria para encontrar al candidato ideal... ¿Crees poder con el reto? Encuentra más info en el próximo número de tu revista Club Nintendo.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF



CLUB NINTENDO

ULTIMATE
SPIDER-MAN

CLUB
NINTENDO